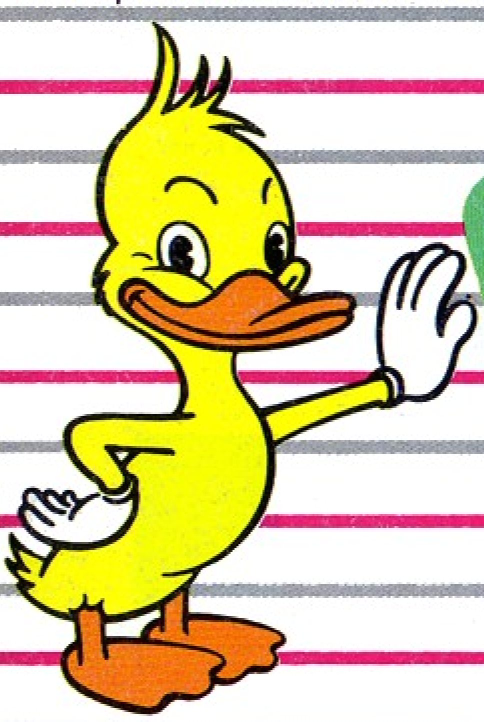
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER
Una pubblicazione della J.*soft* editrice

L. 1.000

PAPER soft



17

sped. in abb. post. gr. II/70

Anno I - N° 17 - 19 ottobre 1984

apple

Gobang
Battaglia navale

TI-99/4A

Fuga da Kauai
Serprentone

sinclair Spectrum

Caccia alle carte
La raccolta delle mele

C64

Creatore di caratteri
Barrier Battle

VIC 20

Barrier Battle
Quilt Squares

Editrice J.soft Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
<u>A</u>	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
<u>B</u>	B	
<u>C</u>	C	
<u>D</u>	D	
<u>E</u>	E	
<u>F</u>	F	
<u>G</u>	G	
<u>H</u>	H	
<u>I</u>	I	
<u>J</u>	J	
<u>K</u>	K	
<u>L</u>	L	
<u>M</u>	M	
<u>N</u>	N	
<u>O</u>	O	
<u>P</u>	P	
<u>Q</u>	Q	
<u>R</u>	R	
<u>S</u>	S	
<u>T</u>	T	
<u>U</u>	U	

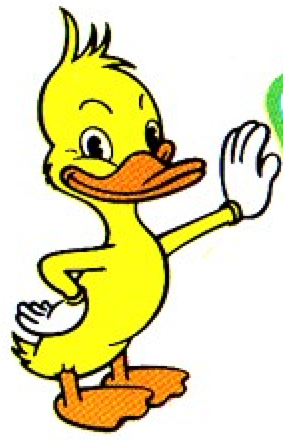
Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		
{HOME}	CLR/HOME		
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓		
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓		
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		
{DES}	⇐ CRSR ⇒		
{RVS}	CTRL 9		
{OFF}	CTRL Ø		
{BLK}	CTRL 1		
{WHT}	CTRL 2		
{RED}	CTRL 3		
{CYN}	CTRL 4		
{PUR}	CTRL 5		
{GRN}	CTRL 6		
{BLU}	CTRL 7		
{YEL}	CTRL 8		
[<1>]	C= 1		
[<2>]	C= 2		
[<3>]	C= 3		
[<4>]	C= 4		
[<5>]	C= 5		
[<6>]	C= 6		
[<7>]	C= 7		
[<8>]	C= 8		
{F1}	f1		
{F2}	f2		
{F3}	f3		
{F4}	f4		
{F5}	f5		
{F6}	f6		
{F7}	f7		
{F8}	f8		



PAPER soft

J. soft s.r.l
DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Riccardo Paolillo

REDAZIONE:
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:
Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO
Tel. (02) 49.88.066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

Gobang

Gobang è un tradizionale gioco orientale. Si gioca su una scacchiera di 19 per 19 sulla quale il concorrente, in gara contro il computer, deve riuscire a mettere in fila orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente 5 dei propri contrassegni e contemporaneamente impedire all'''avversario'' di raggiungere a sua volta l'obiettivo. Sembra facile?... In bocca al lupo!

```
1  HOME
2  FLASH : HTAB 10: VTAB 12: PRI
NT "UN MOMENTO PREGO": NORMAL
4  DIM M(19,19),T(27,27),S(81)
6  FOR I = 1 TO 81
10 S(I) = 0
15  NEXT I
16 DE = 0
19 S(20) = 1
20 S(10) = 40
21 S(12) = 30
22 S(13) = 47
23 S(27) = 15
24 S(28) = 20
25 S(29) = 10
26 S(30) = 40
27 S(31) = 50
28 S(32) = 30
29 S(24) = 1
30 S(36) = 39
31 S(37) = 65
32 S(38) = 40
33 S(39) = 70
34 S(40) = 100
35 S(41) = 60
36 S(42) = 30
37 S(43) = 30
38 S(44) = 30
40 S(62) = 41
41 S(72) = 31
42 S(73) = 11
43 S(74) = 41
44 S(78) = 51
45 S(80) = 90
46 S(26) = 21
47 S(79) = 40
48 S(60) = 21
49 S(61) = 11
51  FOR I = 1 TO 27
55  FOR J = 1 TO 27
60  IF I < 19 THEN  IF J < 19 TH
EN M(I,J) = 0
70  NEXT J
75  NEXT I
76 C =  - 1
85 W = 14
86 N = 14
87 O = 14
88 X = 14
90  HOME
91  GOTO 300
95  GOSUB 800
96  HTAB 1: VTAB 23
97  GOSUB 2000: REM  DA LA MOSSA

99 Y = Y + 4
100 Z = Z + 4
101  IF Y > 23 THEN  GOTO 97
102  IF Z > 23 THEN  GOTO 97
103  IF Y < 5 THEN  GOTO 97
104  IF Z < 5 THEN  GOTO 97
106  IF T(Y,Z) > 0 THEN  GOTO 97
108  HTAB 1: VTAB 1: PRINT  SPC(
 39): HTAB 1: VTAB 1: FLASH : PR
INT "STO PENSANDO": NORMAL : VTA
B 23: PRINT  SPC( 39)
109  VTAB (Y - 1): HTAB (Z - 2):
 PRINT "O";
110 T(Y,Z) = 2
115 I = Y
120 J = Z
127  GOSUB 1000
128  IF C <  >  - 1 THEN  GOTO 3
10
130 I = W
131 J = X
141  GOSUB 1000
160 Q =  - 1
161  FOR I = N - 1 TO O + 1
162  FOR J = 5 TO 23
200  IF T(I,J) > 0 THEN  GOTO 22
0
201 A = M(I - 4,J - 4)
205  IF A < Q THEN  GOTO 220
210 W = I
215 X = J
216 Q = A
220  NEXT J
```

```
225  NEXT I
297  GOSUB 10000
298  HTAB 1: VTAB 1
299  PRINT "LA MIA MOSSA E' "; C
HR$ (X - 4 + 64);",";W - 4
300 T(W,X) = 1: HTAB (X - 4 + 2)
: VTAB (W - 4 + 3): PRINT "X";:
HTAB 1: VTAB 2
301  IF M(W - 4,X - 4) < 100 THE
N  GOTO 95
307  HTAB 1: VTAB 23: PRINT  SPC
( 39): HTAB 1: VTAB 23: PRINT "H
O VINTO!!"
310  IF C = 0 THEN  HTAB 1: VTAB
 23: PRINT  SPC( 39): HTAB 1: VT
AB 23: PRINT "BRAVO!! HAI VINTO"

330  INPUT "VUOI GIOCARE ANCORA?
";R$: IF R$ = "SI" THEN  RUN
331  HOME : END
800  IF DE = 1 THEN  GOTO 850
801 DE = 1: PRINT
804  PRINT "  ABCDEFGHIJKLMNOPQR
S"
805  FOR I = 5 TO 23
810  IF I - 4 < 10 THEN  PRINT I
 - 4;" ";
811  IF I - 4 > 9 THEN  PRINT I
- 4;
815  FOR J = 5 TO 23
820  IF T(I,J) = 0 THEN  PRINT "
:";
825  IF T(I,J) = 1 THEN  PRINT "
X";
830  IF T(I,J) = 2 THEN  PRINT "
O";
835  NEXT J
840  PRINT " "
845  NEXT I
850  RETURN
1000 K = 1
1001 L =  - 1
1002  IF I < N THEN  IF I > 5 TH
EN N = I
1003  IF I > O THEN  IF I < 23 T
HEN O = I
1005 U = I
1006 V = J
1010 D = 0
1011 D = D + 1
1013 P = 81
1026  IF U > 23 THEN  GOTO 1090
1027  IF V > 23 THEN  GOTO 1090
1028  IF U < 5 THEN  GOTO 1090
1029  IF V < 5 THEN  GOTO 1090
1030 E = U - 4
1031 G = V - 4
1032 A = M(E,G)
1033 Q = T(U + K,V + L)
1035 R = T(U - K,V - L) * 27 + T
(U - 2 * K,V - 2 * L) * 9
1036 R = R + T(U - 3 * K,V - 3 *
 L) * 3 + T(U - 4 * K,V - 4 * L)

1037 B = Q * 27 + T(U + 2 * K,V
+ 2 * L) * 9 + T(U + 3 * K,V + 3
 * L) * 3
1038  IF R = 80 THEN  IF T(U,V)
= 2 THEN C = 0
1039  IF T(U,V) <  > 0 THEN  GOT
O 1075
1042  IF R < 14 THEN  IF R > 11
THEN  IF Q = 1 THEN P = 37
1044  IF R > 71 THEN  IF B > 53
THEN  IF B < 63 THEN P = 80
1046  IF R > 71 THEN  IF B > 71
THEN P = 80
1048  IF R > 53 THEN  IF R < 63
THEN  IF Q = 2 THEN P = 72
1050  IF P = 72 THEN  IF R = 60
THEN P = 31
1052  IF Q <  > 2 THEN  GOTO 105
8
1053  IF R = 78 THEN  GOTO 1058
1054  IF R = 79 THEN P = 80
1056  IF R = 41 THEN R = 81
1058  IF R < 42 THEN  IF R > 35
THEN  IF Q = 1 THEN P = 41
1059  IF R < 33 THEN  IF R > 29
THEN  IF Q = 1 THEN P = 41
1060  IF R > 53 THEN  IF R < 63
THEN  IF B > 71 THEN P = 80
1061  IF R > 38 THEN  IF R < 42
THEN  IF Q = 1 THEN R = 40
1062  IF R > 35 THEN  IF R < 45
THEN  IF B > 35 THEN  IF B < 45
THEN R = 40
1063  IF R > 27 THEN  IF R < 54
THEN  IF B > 38 THEN  IF B < 42
THEN R = 40
1064  IF R = 79 THEN  IF A = 51
THEN M(E,G) = 41
1065  IF R = 0 THEN R = 81
1066  IF S(P) > S(R) THEN R = P
1067  IF S(R) - S(R) / 10 * 10 =
 1 THEN  IF A - A / 10 * 10 = 1
THEN  IF S(R) < 41 THEN R = 74
1068  IF S(R) - S(R) / 10 * 10 =
 9 THEN  IF A - A / 10 * 10 = 9
THEN  IF S(R) < 65 THEN R = 37
1070  IF S(R) > M(E,G) THEN M(E,
G) = S(R)
1075  IF D > 4 THEN  GOTO 1090
1081 U = U + K
1082 V = V + L
1085  GOTO 1011
1090  IF K = 0 THEN  IF L =  - 1
```

```
 THEN  RETURN
1095  IF K =  - 1 THEN  IF L =
- 1 THEN K = 0
1100  IF K =  - 1 THEN  IF L = 0
 THEN L =  - 1
1105  IF K =  - 1 THEN  IF L = 1
 THEN L = 0
1110  IF K = 0 THEN  IF L = 1 TH
EN K =  - 1
1115  IF K = 1 THEN  IF L = 1 TH
EN K = 0
1120  IF K = 1 THEN  IF L = 0 TH
EN L = 1
1125  IF K = 1 THEN  IF L =  - 1
 THEN L = 0
1130  GOTO 1005
2000  HTAB 1: VTAB 23
2002  PRINT "LA TUA MOSSA (LETTE
RA-NUMERO) ";
2005  GET Z$: PRINT Z$;:Z =  ASC
 (Z$) - 64: PRINT " - ";: GET Y$
: PRINT Y$;:Y =  VAL (Y$)
2006  GET R$: IF  ASC (R$) = 13
THEN  RETURN
2007  PRINT R$;:Y = Y * 10 +  VA
L (R$)
2010  RETURN
10000  FOR BE = 1 TO 5
10001 SO =  PEEK ( - 16336) -  P
EEK ( - 16336) +  PEEK ( - 16336
) -  PEEK ( - 16336)
10002  NEXT BE
10003  RETURN
```

Battaglia navale

paddle

Ai miei tempi giocavamo con carta e penna, a scuola nascosti negli ultimi banchi, poi, venuta l'era della plastica, nelle vetrine dei negozi facevano bella mostra di sé coloratissime confezioni di Battaglia Navale.
Adesso, cari amici, grazie ai computer, avete a disposizione una versione ampliata del gioco tradizionale.
Infatti con questo programma possono partecipare fino a sei concorrenti ed uno dei comandanti può essere lo stesso Apple. Ma procediamo con ordine.
Dopo avere dato RUN dovete trasmettere i nomi dei giocatori (non più di 8 lettere); nel caso desideriate che il computer partecipi alla gara date anche il nome 'Apple'.
Successivamente ciascun concorrente dovrà disporre le proprie navi sulla propria griglia fornendo semplicemente le coordinate iniziali e terminali di ogni nave, esempio: un sottomarino di 3 unità potrebbe essere messo da A2 a A4 verticalmente o da C5 a E7 in diagonale. Ovviamente in questa fase gli altri giocatori non potranno guardare lo schermo. Incomincia quindi la battaglia. Se vi sono più di due giocatori le paddle devono essere utilizzate da più persone, di conseguenza è necessario che ciascun concorrente all'inizio del suo turno prema il bottone della paddle per far sapere al computer chi sta giocando. Per mezzo della barra spaziatrice, poi, selezionerà la griglia contro cui dirigere il proprio attacco, con l'altra paddle prenderà la mira e con il pulsante farà fuoco. Seguirà un commento del computer a seconda che abbia fatto o meno centro.
I concorrenti le cui flotte vengono distrutte completamente sono automaticamente cancellati dalla gara.
Il gioco continua a turno finché un concorrente non diventa il vincitore.

```
10  HOME : GOTO 100
20  VTAB 24: PRINT ">>> PREMERE
UN TASTO PER CONTINUARE <<<";
30  IF  PEEK ( - 16384) < 128 TH
EN 30
40  POKE  - 16368,0: RETURN
```

```
100  DIM G$(9,9,6),HITS(5,6),SIZ
(5),S$(6),PL$(6),V(6),H(6),SS$(5
),OUT(4),X(5),Y(5)
110 SS$(1) = "CACCIATORP.":SS$(2
) = "INCROCIAT. ":SS$(3) = "SOTT
OMARINO":SS$(4) = "NAVE GUERRA":
SS$(5) = "PORTAEREI  "
120 S$(1) = "C":S$(2) = "I":S$(3
) = "S":S$(4) = "N":S$(5) = "P":
S$(6) = ":":S$(0) = "+"
130 SIZ(1) = 2:SIZ(2) = 3:SIZ(3)
 = 3:SIZ(4) = 4:SIZ(5) = 5
140 A$ = "++++++++++"
150  GOSUB 7700
160  GOSUB 1000
170  GOSUB 2000
180  HOME : VTAB 8: FLASH : PRIN
T  SPC( 40);: PRINT "    TUTTI A
I POSTI DI COMBATTIMENTO !!!! ";
: PRINT  SPC( 40);: NORMAL
190  GOSUB 7600: GOSUB 7600
200  HOME
210  GOSUB 3000
220 P = 1
230  IF P = (APPLE) THEN  GOSUB
5000: GOTO 250
240  GOSUB 4000
250  GOSUB 6000
260 P = P + 1: IF P > NP THEN P
= 1
270  IF DEAD = 0 THEN 230
280  FOR I = 0 TO DEAD - 1: IF O
UT(I) = P THEN P = P + 1: IF P >
 NP THEN P = 1
290  NEXT I
300  GOTO 230
310  VTAB 22: HTAB 1: PRINT  SPC
( 119);: VTAB 23: HTAB 7
320  FLASH : PRINT PL$(P);" E' I
L VINCITORE!";: NORMAL
330  GOSUB 7500
340  VTAB 1: END
1000  HOME : VTAB 8
1010  PRINT  TAB( 12);"BATTAGLIA
 NAVALE"
1040  FOR Z = 1 TO 1000: NEXT Z
1050  HOME : VTAB 3
1150  GOSUB 20
1160  HOME : VTAB 3
1210 P = 1:APPLE = 0: PRINT : PR
INT
1220  PRINT "GIOCATORE N.";P;: I
NPUT ":";PL$(P)
1230  IF PL$(P) <  > "" THEN 126
0
1240  IF P < 3 THEN 1220
1250 P = P - 1: GOTO 1310
1260  IF  LEFT$ (PL$(P),5) <  >
"APPLE" THEN 1290
1270  IF APPLE > 0 THEN 1220
1280 APPLE = P
1290  IF  LEN (PL$(P)) > 8 THEN
PL$(P) =  LEFT$ (PL$(P),8)
1300  IF P < 6 THEN P = P + 1: G
OTO 1220
1310 NP = P: HOME : RETURN
2000  FOR P = 1 TO NP: HOME
2010  IF APPLE = P THEN  GOSUB 2
500: GOTO 2460
2020  PRINT "CACCIA   INCROC  SO
TTO-  NAVI     PORTA TORPED.  IA
TORI  MARINI  GUERRA   AEREI"
2030  VTAB 4: INVERSE : HTAB 3:
PRINT "CC";: HTAB 12: PRINT "III
";: HTAB 19: PRINT "SSS";: HTAB
27: PRINT "NNNN";: HTAB 35: PRIN
T "PPPPP";: NORMAL
2040 H = 20:V = 8: GOSUB 3500
2050  VTAB 7: HTAB 20: PRINT "AB
CDEFGHIJ";
2060  FOR I = 0 TO 9: VTAB 8 + I
: HTAB 19: PRINT I;: HTAB 30: PR
INT I;: NEXT I
2070  VTAB 18: HTAB 20: PRINT "A
BCDEFGHIJ";
2080  VTAB 21: HTAB 1: PRINT PL$
(P);", POSIZIONA LE TUE NAVI"
2090  PRINT "DIGITANDO DUE COPPI
E DI LETTERE/NUMERI  RAPPRESENTA
NTI GLI ESTREMI   (GLI ALTRI GIO
CATORI SONO PREGATI DI VOLTARSI
!!!)";
2100  FOR Z = 1 TO 1500: NEXT Z
2110  FOR S = 1 TO 5
2120  VTAB 8: HTAB 3: PRINT SS$(
S);
2130  VTAB 9: HTAB 2: PRINT "---
----------";
2140  VTAB 11: HTAB 3: PRINT "
DA:";
2150  VTAB 11: HTAB 9: GET X$:X1
 =  ASC (X$) - 65
2160  IF X1 < 0 OR X1 > 9 THEN 2
150
2170  VTAB 11: HTAB 9: PRINT X$;

2180  VTAB 11: HTAB 11: GET Y$:Y
1 =  ASC (Y$) - 48
2190  IF Y1 =  - 40 THEN 2150: R
EM  BACKSPACE
2200  IF Y1 < 0 OR Y1 > 9 THEN 2
180
2210  VTAB 11: HTAB 11: PRINT Y$
;
2220  VTAB 13: HTAB 3: PRINT "
A :";
2230  VTAB 13: HTAB 9: GET X$:X2
 =  ASC (X$) - 65
2240  IF X2 =  - 57 THEN 2180
```

```
2250  IF X2 < 0 OR X2 > 9 THEN 2
230
2260  VTAB 13: HTAB 9: PRINT X$;

2270  VTAB 13: HTAB 11: GET Y$:Y
2 =  ASC (Y$) - 48
2280  IF Y2 =  - 40 THEN 2230
2290  IF Y2 < 0 OR Y2 > 9 THEN 2
270
2300  VTAB 13: HTAB 11: PRINT Y$
:
2310  VTAB 15: HTAB 1: PRINT "CO
NFERMA?(S/N)";: GET Z$: IF Z$ =
"N" THEN 2140
2320  IF Z$ <  > "S" THEN 2310
2330 XD = X2 - X1:YD = Y2 - Y1:X
 =  ABS (XD):Y =  ABS (YD): IF X
 = 0 AND Y = SIZ(S) - 1 THEN 238
0
2340  IF Y = 0 AND X = SIZ(S) -
1 THEN 2380
2350  IF Y = X AND X = SIZ(S) -
1 THEN 2380
2360  VTAB 15: HTAB 1: FLASH : P
RINT "> NON VALIDO <";: NORMAL
2370  FOR Z = 1 TO 2000: NEXT Z:
 VTAB 15: HTAB 1: PRINT  SPC( 14
): GOTO 2140
2380  IF G%(X1,Y1,P) <  > 0 OR G
%(X2,Y2,P) <  > 0 THEN 2360
2390  IF SIZ(S) = 2 THEN 2420
2400  FOR I = 2 TO S - 1: IF G%(
X1 + (I - 1) * XD / (SIZ(S) - 1)
,Y1 + (I - 1) * YD / (SIZ(S) - 1
),P) <  > 0 THEN 2360
2410  NEXT I
2420 G%(X1,Y1,P) = S:G%(X2,Y2,P)
 = S: VTAB Y1 + 8: HTAB X1 + 20:
 PRINT S$(S);: VTAB Y2 + 8: HTAB
 X2 + 20: PRINT S$(S);: IF SIZ(S
) = 2 THEN 2440
2430  FOR I = 2 TO SIZ(S) - 1:XX
 = X1 + (I - 1) * XD / (SIZ(S) -
 1):YY = Y1 + (I - 1) * YD / (SI
Z(S) - 1):G%(XX,YY,P) = S: VTAB
YY + 8: HTAB XX + 20: PRINT S$(S
);: NEXT I
2440  VTAB 11: HTAB 3: PRINT  SP
C( 10);: VTAB 13: HTAB 3: PRINT
 SPC( 10);: VTAB 15: HTAB 1: PRI
NT  SPC( 14)
2450  NEXT S
2460  FOR Z = 1 TO 2500: NEXT Z:
 NEXT P
2470  RETURN
2500  HOME : VTAB 15: PRINT " AP
PLE STA POSIZIONANDO LE PROPRIE
NAVI"
2510  FOR S = 1 TO 5
2520 X =  INT ( RND (1) * 10):Y
=  INT ( RND (1) * 10)
2530 XI =  INT ( RND (1) * 3) -
1:YI =  INT ( RND (1) * 3) - 1:
IF XI = 0 AND YI = 0 THEN 2530
2540  FOR I = 1 TO SIZ(S):XX = X
 + I * XI:YY = Y + I * YI
2550  IF XX < 0 OR XX > 9 OR YY
< 0 OR YY > 9 THEN 2520
2560  IF G%(XX,YY,P) > 0 THEN 25
20
2570  NEXT I
2580  FOR I = 1 TO SIZ(S):G%(X +
 XI * I,Y + YI * I,P) = S: NEXT
I
2590  NEXT S
2600  FOR Z = 1 TO 1000: NEXT Z
2610  RETURN
3000  FOR I = 1 TO 4:V(I) = 1:H(
I) = 2: NEXT I
3010  IF NP < 4 THEN V(1) = 6:V(
2) = 6:V(3) = 6: GOTO 3040
3020 V(4) = 12: IF NP = 4 THEN V
(3) = 12: GOTO 3040
3030 V(5) = 12:V(6) = 12
3040  IF NP = 2 OR NP = 4 THEN H
(2) = 30:H(4) = 30: GOTO 3080
3050  IF NP = 3 THEN H(2) = 16:H
(3) = 30: GOTO 3080
3060 H(2) = 16:H(3) = 30: IF NP
= 5 THEN H(5) = 30: GOTO 3080
3070 H(5) = 16:H(6) = 30
3080  FOR P = 1 TO NP
3090 H = H(P):V = V(P): GOSUB 35
00
3100  NEXT P: RETURN
3500  INVERSE : FOR I = 0 TO 9
3510  VTAB V + I: HTAB H: PRINT
A$;
3520  NEXT I
3530  NORMAL : FOR J = 1 TO  LEN
 (PL$(P))
3540  VTAB V + J: HTAB H - 1
3550  PRINT  MID$ (PL$(P),J,1);
3560  NEXT J
3570  RETURN
4000  VTAB 23: HTAB 1: PRINT PL$
(P);", PREMI IL TUO PULSANTE": P
RINT "PER PARTIRE          ";
4010  IF  PEEK ( - 16287) > 127
THEN N = 0: GOTO 4040
4020  IF  PEEK ( - 16286) > 127
THEN N = 1: GOTO 4040
4030  GOTO 4010
4040  IF  PEEK ( - 16287 + N) >
127 THEN 4040
4050  VTAB 23: HTAB 1: PRINT  SP
C( 79);: VTAB 22: HTAB 1
4060  IF NP > 2 THEN  PRINT "PRE
```

```
MERE BARRA PER SELEZIONARE IL QU
ADRO"
4070  PRINT : PRINT "PREMERE PUL
SANTE PER SPARARE";
4080 G = 1
4090  IF G = P THEN G = G + 1: I
F G > NP THEN G = 1
4100  IF DEAD = 0 THEN 4140
4110  FOR I = 0 TO DEAD - 1: IF
G <  > OUT(I) THEN  NEXT I: GOTO
 4140
4120 G = G + 1: IF G > NP THEN G
 = 1
4130  GOTO 4090
4140 HO = H(G) + 5:VO = V(G) + 5
:OH = 5:OV = 5
4150 PN =  PDL (N) / 2: IF PN >
99 THEN PN = 99
4160 VV =  INT (PN / 10):HH = PN
 - VV * 10:V = VV + V(G):H = HH
+ H(G)
4170  IF H = HO AND V = VO THEN
4240
4180  INVERSE : VTAB VO: HTAB HO
:S = G%(OH,OV,G): IF S >  - 1 TH
EN  PRINT "+";: GOTO 4210
4190  IF S >  - 6 THEN  NORMAL
4200  PRINT S$( ABS (S));
4210  FLASH : VTAB V: HTAB H:S =
 G%(HH,VV,G): IF S >  - 1 THEN
PRINT "+";: GOTO 4230
4220  PRINT S$( ABS (S));
4230 R =  RND (1) * 100 + 100: &
 TR,8
4240 KEY =  PEEK ( - 16384): IF
KEY < 128 THEN 4310
4250  POKE  - 16368,0: IF KEY <
 > 160 THEN 4310
4260  VTAB V: HTAB H: INVERSE :S
 = G%(HH,VV,G): IF S >  - 1 THEN
  PRINT "+";: GOTO 4290
4270  IF S >  - 6 THEN  NORMAL
4280  PRINT S$( ABS (S));
4290 G = G + 1: IF G > NP THEN G
 = 1
4300  GOTO 4090
4310  IF  PEEK ( - 16287 + N) <
128 THEN HO = H:VO = V:OH = HO -
 H(G):OV = VO - V(G): GOTO 4150
4320  IF  PEEK ( - 16287 + N) >
127 THEN 4320
4330 S = G%(HH,VV,G): IF S < 0 T
HEN  PRINT "";: GOTO 4150
4340  NORMAL : VTAB 22: HTAB 1:
PRINT  SPC( 119);
4350  RETURN
5000  VTAB 22: HTAB 1: PRINT "AP
PLE STA PENSANDO"
5010  IF NP = 2 THEN G = 3 - APP
LE: GOTO 5070
5020 LEAST = 17
5030  FOR I = 1 TO NP: IF I = (A
PPLE) THEN 5060
5040 HITS = 0: FOR J = 1 TO 5:HI
TS = HITS + HITS(J,I): NEXT J
5050  IF HITS < LEAST THEN LEAST
 = HITS:G = I
5060  NEXT I
5070 CHOICE = 0: FOR I = 1 TO 5
5080  IF HITS(I,G) > 0 AND HITS(
I,G) < SIZ(I) AND HITS(I,G) > CH
OICE THEN CHOICE = I:HITS = I:HI
TS = HITS(I,G)
5090  NEXT I
5100  IF CHOICE = 0 THEN 5270
5110 J = 1: FOR Y = 0 TO 9: FOR
X = 0 TO 9: IF G%(X,Y,G) =  - CH
OICE THEN X(J) = X:Y(J) = Y:J =
J - 1
5120  NEXT X,Y: IF HITS <  > 1 T
HEN 5190
5130 MAX = 0: FOR YI =  - 1 TO 1
: FOR XI =  - 1 TO 1:I = 1: IF X
I = 0 AND YI = 0 THEN 5170
5140 XX = X(1) + I * XI:YY = Y(1
) + I * YI: IF XX < 0 OR XX > 9
OR YY < 0 OR YY > 9 THEN 5160
5150  IF G%(XX,YY,G) >  - 1 THEN
 I = I + 1: GOTO 5140
5160  IF I > MAX THEN MAX = I:XD
 = XI:YD = YI
5170  NEXT XI,YI
5180 X = X(1) + XD:Y = Y(1) + YD
: GOTO 5330
5190  IF  ABS (X(HITS) - X(1)) =
 HITS - 1 OR  ABS (Y(HITS) - Y(1
)) = HITS - 1 THEN 5230
5200  FOR I = 2 TO HITS:AX =  AB
S (X(I) - X(I - 1)):AY =  ABS (Y
(I) - Y(I - 1)): IF AX = 1 OR AY
 = 1 THEN  NEXT I
5210 X =  INT ((X(I) + X(I - 1))
 / 2 + .5):Y =  INT ((Y(I) + Y(I
 - 1)) / 2 + .5)
5220  GOTO 5330
5230 X = X(1) - (X(HITS) - X(1))
 / (HITS - 1):Y = Y(1) - (Y(HITS
) - Y(1)) / (HITS - 1)
5240  IF X >  - 1 AND X < 10 AND
 Y >  - 1 AND Y < 10 THEN  IF G%
(X,Y,G) >  - 1 THEN 5330
5250 X = X(HITS) + (X(HITS) - X(
1)) / (HITS - 1):Y = Y(HITS) + (
Y(HITS) - Y(1)) / (HITS - 1)
5260  GOTO 5330
5270 X =  INT ( RND (1) * 10):Y
=  INT ( RND (1) * 10)
5280  IF G%(X,Y,G) < 0 THEN 5270
```

```
5290 N = 0: FOR YI =  - 1 TO 1:
FOR XI =  - 1 TO 1: IF XI = 0 AN
D YI = 0 THEN 5320
5300 XX = X + XI:YY = Y + YI: IF
 XX < 0 OR XX > 9 OR YY < 0 OR Y
Y > 9 THEN 5320
5310  IF G%(XX,YY,G) >  - 1 THEN
 N = N + 1
5320  NEXT XI,YI: IF N < 4 THEN
5270
5330  FOR I = 1 TO  RND (1) * 8
+ 4
5335 H =  RND (1) * 10:V =  RND
(1) * 10
5340  IF G%(H,V,G) < 0 THEN 5335

5350  HTAB H + H(G): VTAB V + V(
G): FLASH : PRINT "+";
5360 R =  RND (1) * 100 + 100: &
 TR,8
5370  FOR Z = 1 TO  RND (1) * 50
0: NEXT Z
5380  HTAB H + H(G): VTAB V + V(
G): INVERSE : PRINT "+";
5390  NEXT I
5400 HH = X:VV = Y:H = HH + H(G)
:V = VV + V(G):S = G%(HH,VV,G)
5410  HTAB H: VTAB V: FLASH : PR
INT "+";
5420 R =  RND (1) * 100 + 100: &
 TR,8
5430  FOR Z = 1 TO  RND (1) * 10
00 + 500: NEXT Z
5440 HO = 0:VO = 0
5450  NORMAL : RETURN
6000  GOSUB 7000
6010  VTAB 22: HTAB 1: PRINT  SP
C( 119);
6020  IF S > 0 THEN 6120
6030  GOSUB 7200
6040  VTAB 22: HTAB 1: IF APPLE
<  > P THEN 6070
6050  RESTORE : FOR I = 1 TO  RN
D (1) * 10 + 1: READ R$: NEXT I
6060  PRINT R$: GOTO 6080
6070  PRINT "SPIACENTE, ";PL$(P)
;", MANCATO "
6080 G%(HH,VV,G) =  - 6
6090  VTAB V: HTAB H: INVERSE :
PRINT ":";: NORMAL
6100  FOR Z = 1 TO 2000: NEXT Z
6110  VTAB 22: HTAB 1: PRINT  SP
C( 39): GOTO 6250
6120  GOSUB 7400
6130  VTAB 22: HTAB 1: PRINT "CO
LPITO ";SS$(S);" DI ";PL$(G)
6140 G%(HH,VV,G) =  - S
6150  VTAB V: HTAB H: PRINT S$(S
);
6160 HITS(S,G) = HITS(S,G) + 1
6170  IF HITS(S,G) = SIZ(S) THEN
  VTAB 23: HTAB 1: PRINT ;SS$(S)
;" AFFONDATO !!!";: GOSUB 7600
6180 HITS = 0: FOR I = 1 TO 5:HI
TS = HITS + HITS(I,G): NEXT I
6190  FOR Z = 1 TO 2000: NEXT Z:
 VTAB 22: HTAB 1: PRINT  SPC( 11
9);
6200  IF HITS < 17 THEN 6250
6210  FLASH : VTAB 22: HTAB 1: P
RINT "LA FLOTTA DI ";PL$(G);"E'
DISTRUTTA !!!": NORMAL
6220  GOSUB 7500: FOR Z = 1 TO 1
000: NEXT Z
6230  VTAB 22: HTAB 1: PRINT  SP
C( 39);
6240 OUT(DEAD) = G:DEAD = DEAD +
 1: IF DEAD = NP - 1 THEN  POP :
 GOTO 310
6250  RETURN

6260  DATA   "MANCATO ANCORA!!"
,"PENSAVO DI AVERTI COLPITO STAV
OLTA.","ERO SICURO DI AVERTI VIS
TO NEL RADAR.","ANDRA' MEGLIO LA
 PROSSIMA VOLTA.","LA BATTAGLIA
NON E' ANCORA FINITA!!"
6270  DATA   "SCOMMETTO PERO' CH
E ERA VICINO!","SPERO CHE TU SIA
 UN BRAVO NUOTATORE.","ERA SOLO
PER ATTIRARE LA TUA ATTENZIONE",
"UN POSTO IN MENO PER NASCONDERS
I","LA PROSSIMA VOLTA MIRERO'MEG
LIO."
7000 N = 5:TM = 10
7010  FOR I = 1 TO 255 STEP N: &
 TI,TM: NEXT
7020  RETURN
7200 P1 = 200 +  RND (1) * 56:P2
 = 80 +  RND (1) * 50:T1 = 10 +
 RND (1) * 6:T2 = 18 +  RND (1)
* 6
7210  FOR Z = 1 TO 500: NEXT Z
7220  & TP1,T1: & TP2,T2
7230  RETURN
7400  POKE  - 16302,0
7410 R1 = 200 +  RND (1) * 55:R2
 = 3 +  RND (1) * 3:R3 = 18 +  R
ND (1) * 7:R4 = 3 +  RND (1) * 3

7420  FOR J = 1 TO 4 +  RND (1)
* 3: FOR I = 1 TO 8 +  RND (1) *
 3: POKE  - 16304,0
7430  & TR1 / I,R2: & TR3 * I,R4

7440  POKE  - 16303,0: NEXT : NE
XT
7450  RETURN
```

```
7500  & T192,200: & T153,100: &
T128,100: & T114,150: & T153,50:
 & T114,200: & T96,200: & T86,10
0: & T128,100: & T96,250
7510  RETURN
7600  FOR J = 1 TO 3
7610  FOR I = 1 TO 30: & T255,3:
 NEXT I
7620  FOR I = 1 TO 30: & T150,8:
 NEXT I
7630  FOR I = 1 TO 20: & T255,3:
 NEXT I
7640  FOR I = 1 TO 300: NEXT I
7650  NEXT J
7660  RETURN
7700 POK$ = "201,084,208,015,032
,177,000,032,248,230,138,072,032
,183,000,201,044,240,003,076,201
,222,032,177,000,032,248,230,104
,134,003,134,001,133,000"
7710  FOR I = 1 TO 35: POKE I +
767, VAL ( MID$ (POK$,I * 4 - 3,
I * 4 - 1)): NEXT I
7720 POK$ = "170,160,001,132,002
,173,048,192,136,208,004,198,001
,240,007,202,208,246,166,000,208
,239,165,003,133,001,198,002,208
,241,096"
7730  FOR I = 1 TO 33: POKE I +
802, VAL ( MID$ (POK$,I * 4 - 3,
I * 4 - 1)): NEXT I
7740  POKE 1013,76: POKE 1014,0:
 POKE 1015,3
7750  RETURN
```

TI-99/4A

Fuga da Kauai

basic

Kauai è un atollo del Pacifico che nell'ultimo conflitto è stato teatro di cruente battaglie tra Americani e Giapponesi ed ha ispirato la trama di un vecchio film, in cui un Americano ed un Giapponese, appunto, si trovavano abbandonati e solitari su questo atollo senza armi e senza sapere che la guerra era terminata...
Ebbene in questo gioco succede più o meno la stessa cosa: uno dei due giocatori guiderà l'Americano e l'altro il Giapponese.
Entrambi dovranno raggiungere l'altro lato dell'isola passando attraverso una fitta giungla evitando accuratamente di scontrarsi con il nemico, pena la morte per entrambi: vincerà chi raggiungerà per primo la propria via d'uscita.
Terminata la battitura di questo listato in TI-BASIC il computer vi chiederà dopo aver creato un labirinto, se volete cambiare il percorso ed agirà di conseguenza. Questa situazione è necessaria dal momento che uno dei due nemici potrebbe trovarsi in una situazione senza via d'uscita dalla giungla...
Detto questo... che aspettate a lanciarvi nella più angosciante corsa per la salvezza?

```
100 REM  **************
105 REM  *            *
110 REM  *  FUGA DA   *
120 REM  *   KAUAI    *
130 REM  *            *
140 REM  **************
150 REM
160 REM  TI-99/4A BASIC
170 GOTO 2010
180 FOR J=1 TO LEN(M$)
190 CALL HCHAR(X,J,ASC(SEG$(M$,J
,1)))
200 NEXT J
210 RETURN
220 PRINT "&##&#&#&&&&&&&&#&&#&&&
&&##&#&"
230 RETURN
240 PRINT "&####&&&#&&&&##&&#&&#
&&#&&&&"
250 RETURN
260 PRINT "&&&&&&&#&#&#&&#&&&&#&
&&&#&&#"
270 RETURN
280 PRINT "&#&&&#&&&&&&&&&#&&&&&
#&&&&&#"
290 RETURN
300 PRINT "&&&#&&##&&&#&&#&&#&&&
&#&&#&&"
```

```
310 RETURN
320 PRINT "&&##&##&##&&&&&&#&&&&
&&&#&&&"
330 RETURN
340 PRINT "#&&#&&##&#&&&&&&&&##&
&&###&&"
350 RETURN
360 PRINT "&#&&&#&&&&#&&###&##&&
&#&&&&#"
370 RETURN
380 PRINT "&&#&&&&&#&&&&&&&#&&&#
&&&&&#&"
390 RETURN
400 PRINT "&&##&&&&##&&&&&&##&&&
#&&&&&&"
410 RETURN
420 PRINT "#&#&&&##&&&&##&&&&&&#
&&#&&&#"
430 RETURN
440 PRINT "#&&&#&&&&#&&&&#&&&&&&
#&&&#&&"
450 RETURN
460 PRINT "&#&&&#&&&&&##&&&&&&&&
#&&&&##"
470 RETURN
480 PRINT "&&#&&&&#&&&&&&&#&&&#&
&&&#&&&"
490 RETURN
500 PRINT "#&&&#&&&#&#&#&&&&&&&#
&&&&##&"
510 RETURN
520 PRINT "&##&&&##&&&&&###&&#&&
&#&&&&&"
530 RETURN
540 PRINT "&&&#&&&&&#&&&&&&#&&&&
&&#&&&&"
550 RETURN
560 PRINT "&&&&##&&&&##&&&#&&&&#
#&&&&&&"
570 RETURN
580 CALL CLEAR
590 RANDOMIZE
600 CALL HCHAR(23,3,35,28)
610 FOR I=2 TO 20
620 AA=INT(18*RND)+1
630 ON AA GOSUB 220,240,260,280,
300,320,340,360,380,400,420,440,
460,480,500,520,540,560
640 NEXT I
650 PRINT :::
660 CALL HCHAR(21,3,35,28)
670 CALL VCHAR(1,2,113,21)
680 CALL VCHAR(1,30,105,21)
690 CALL VCHAR(4,2,38,3)
700 CALL VCHAR(16,30,38,3)
710 RXC=INT(18*RND)+2
720 CALL HCHAR(RXC,3,104)
730 BXC=INT(18*RND)+2
740 CALL HCHAR(BXC,29,112)
750 M$=" CAMBIO LO SCHEMA?"
760 X=24
770 GOSUB 180
780 CALL KEY(0,KEY,S)
790 IF KEY=83 THEN 580
800 IF KEY<>78 THEN 780
810 CALL HCHAR(24,1,32,19)
820 RX=0
830 RY=0
840 BX=0
850 BY=0
860 RYC=3
870 BYC=29
880 RED=0
890 BLUE=0
900 CALL SOUND(150,1397,2)
910 CALL KEY(1,K1,S1)
920 IF S1=0 THEN 1080
930 IF K1<>5 THEN 970
940 RX=-1
950 RY=0
960 GOTO 1080
970 IF K1<>3 THEN 1010
980 RY=1
990 RX=0
1000 GOTO 1080
1010 IF K1+1<>1 THEN 1050
1020 RX=1
1030 RY=0
1040 GOTO 1080
1050 IF K1<>2 THEN 1080
1060 RY=-1
1070 RX=0
1080 IF RYC+RY>1 THEN 1120

1090 M$="IL ROSSO HA PERSO LA ST
RADA.VINCE IL BLU!"
1100 BLUE=1
1110 GOTO 1440
1120 CALL GCHAR(RXC+RX,RYC+RY,CC
)
1130 IF CC=38 THEN 1170
1140 IF CC=112 THEN 1590
1150 CALL SOUND(150,-5,0)
1160 GOTO 1240
1170 CALL HCHAR(RXC,RYC,38)
1180 RXC=RXC+RX
1190 RYC=RYC+RY
1200 CALL HCHAR(RXC,RYC,104)
1210 IF RYC<>30 THEN 1240
1220 RED=1
1230 GOTO 1700
1240 CALL KEY(2,K2,S2)
1250 IF S2=0 THEN 1410
1260 IF K2<>5 THEN 1300
1270 BX=-1
1280 BY=0
1290 GOTO 1410
1300 IF K2<>3 THEN 1340
```

```
1310 BY=1
1320 BX=0
1330 GOTO 1410
1340 IF K2+1<>1 THEN 1380
1350 BX=1
1360 BY=0
1370 GOTO 1410
1380 IF K2<>2 THEN 1410
1390 BY=-1
1400 BX=0
1410 IF BYC+BY<31 THEN 1470
1420 M$="IL BLU HA PERSO LA STRA
DA.  VINCE IL ROSSO!"
1430 RED=1
1440 X=22
1450 GOSUB 180
1460 GOTO 1770
1470 CALL GCHAR(BXC+BX,BYC+BY,DD
)
1480 IF DD=38 THEN 1520
1490 IF DD=104 THEN 1590
1500 CALL SOUND(150,-7,0)
1510 GOTO 910
1520 CALL HCHAR(BXC,BYC,38)
1530 BXC=BXC+BX
1540 BYC=BYC+BY
1550 CALL HCHAR(BXC,BYC,112)
1560 IF BYC<>2 THEN 910
1570 BLUE=1
1580 GOTO 1700
1590 CALL HCHAR(BXC,BYC,38)
1600 CALL HCHAR(RXC,RYC,120,2)
1610 CALL HCHAR(RXC+RX,RYC+RY,12
0,2)
1620 FOR I=1 TO 15
1630 CALL COLOR(12,7,6)
1640 CALL COLOR(12,6,7)
1650 NEXT I
1660 M$="DUELLO!!! MORTI ENTRAMB
I."
1670 X=23
1680 GOSUB 180
1690 GOTO 1930
1700 CALL HCHAR(23,1,32,64)
1710 IF BLUE=1 THEN 1740
1720 M$="IL GIAPPONESE(ROSSO)HA
VINTO"
1730 GOTO 1750
1740 M$="L'AMERICANO(BLU) HA VIN
TO!"
1750 X=22
1760 GOSUB 180
1770 M$="TOTAL SCORE:ROSSO
 BLU "
1780 X=23
1790 GOSUB 180
1800 REDS=REDS+RED
1810 BLUES=BLUES+BLUE
1820 IF REDS<10 THEN 1860
1830 CALL HCHAR(23,19,49)
1840 CALL HCHAR(23,20,48)
1850 GOTO 1910
1860 CALL HCHAR(23,19,REDS+48)
1870 IF BLUES<10 THEN 1910
1880 CALL HCHAR(23,29,49)
1890 CALL HCHAR(23,30,48)
1900 GOTO 2000
1910 CALL HCHAR(23,29,BLUES+48)

1920 IF REDS=10 THEN 2000
1930 FOR DELAY=1 TO 1000
1940 NEXT DELAY
1950 PRINT "RITENTI? (S/N)"
1960 CALL KEY(0,KEY,S)
1970 IF S=0 THEN 1960
1980 IF KEY=83 THEN 580
1990 IF KEY<>78 THEN 1960
2000 STOP
2010 CALL CLEAR
2020 PRINT TAB(5);"*************
****":TAB(5);"*                *"

2030 PRINT TAB(5);"* FUGA DA KAU
AI *":TAB(5);"*                *"

2040 PRINT TAB(5);"*************
****":::::::::
2050 CALL CHAR(38,"0")
2060 CALL CHAR(35,"FFFFFFFFFFFF
FFF")
2070 CALL COLOR(1,13,1)
2080 CALL CHAR(104,"18187E181824
2424")
2090 CALL CHAR(105,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
2100 CALL COLOR(10,7,1)
2110 CALL CHAR(120,"492214491422
49")

2120 CALL CHAR(112,"18187E181824
2424")
2130 CALL CHAR(113,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
2140 CALL COLOR(11,6,1)
2150 PRINT "VUOI LE ISTRUZIONI?
(S/N)"
2160 CALL KEY(0,KEY,S)
2170 IF KEY=78 THEN 580
2180 IF KEY<>83 THEN 2160
2190 CALL CLEAR
2200 PRINT "DUE SOLDATI NEMICI:
":"UN'AMERICANO E UN GIAPPONESE"
:"SONO PERSI NELLA GIUNGLA DI":"
KAUAI."
2210 PRINT :"CIASCUNO DEVE TROVA
RE LA ":"VIA DI FUGA PER IL LATO
 ":"OPPOSTO DELLA GIUNGLA."
```

```
2220 PRINT ::"ATTENZIONE PERO' A
 NON ":"SCONTRARSI COL NEMICO, V
ISTO":"CHE, ANCHE SE NON LO SAPE
TE"
2230 PRINT "ANCORA, LA GUERRA E'
GIA' ":"FINITA E  SAREBBE STUPID
O ":"MORIRE IN UN DUELLO ":"PROP
RIO ORA!!"
2240 PRINT ::"PREMI ENTER PER IN
IZIARE"
2250 CALL KEY(0,KEY,S)
2260 IF KEY=13 THEN 580 ELSE 225
0
2270 END
```

TI-99/4A

Serpentone

"Serpentone" (malgrado il nome), non ha niente a che fare con un serpente, poiché questo gioco consiste in una gara tra due automobilisti, i quali lasciano dietro la loro la macchina una scia di fumo colorato simile ad una coda di serpente (da qui il nome).
Lo scopo di questo gioco di coppia è cercare di dirigere la propria auto verso degli scatoloni posti casualmente sulla corsia, i quali daranno un diverso punteggio a seconda del numero segnato sulla loro parte superiore. Tutto questo dovrà essere fatto evitando di "cozzare" nel fumo lasciato dalle macchine, il quale porta ad un'inevitabile "requiem" dello sbadato pilota. Ogni scatolone reca un numero compreso fra 1 e 14, a parte gli scatoloni-sorpresa (contrassegnati con un "punto di domanda" (?) che offrono una doppia opportunità: a) un incremento casuale del punteggio;
b) un balzo nell'iperpista (con questo termine intendo quella parte di video che è simmetrica, rispetto al centro nel punto della collisione con il "?"). Un salto nell'iperpista è garantito quando di sbatte contro gli scatoloni neri.
Nel caso di uscita da una parte dello schermo, si rientra automaticamente dalla corrispondente parte opposta, dando così un'impressione di continuità della strada.

```
100 REM **############**
110 REM *              *
120 REM # SeRpEnToNe #
130 REM *              *
140 REM **############**
150 REM
160 REM  copyright
                       ALESSAND
RO&ERNESTO&MASSIMO
170 RANDOMIZE
180 CALL SCREEN(8)
190 CALL CLEAR
200 PRINT TAB(6);"CONFIGURAZIONE
:"::TAB(6);"1) TASTIERA"::TAB(6)
;"2) JOYST"::::
210 CALL KEY(3,K,S)
220 IF (K<>ASC("1"))*(K<>ASC("2"
))THEN 210
230 @=K-48
240 CALL CLEAR
250 IF @=2 THEN 330
260 PRINT TAB(6);"TASTI DA USARE
:"::::::
270 PRINT "GIOCATORE 1:";TAB(16)
;"GIOCATORE 2":::TAB(5);"E";TAB(
20);"O":::
280 PRINT TAB(3);"S   D";TAB(18)
;"K     L":::TAB(5);"X";TAB(20);"
<"::::
290 PRINT "PREMI ENTER PER CONTI
NUARE"
300 CALL KEY(3,K,S)
310 IF K<>13 THEN 300
320 CALL CLEAR
330 PRINT TAB(7);"ATTENDERE PER
":::TAB(5);"L'INIZIALIZZAZIONE":
:::::::
340 REM  CARICO MATRICI
350 DIM XD(2,2),YD(2,2),CB(2,2),
CN(2,2)
360 FOR Y=0 TO 2
370 FOR X=0 TO 2
```

```
380 READ XD(Y,X),YD(Y,X),CB(Y,X)
,CN(Y,X)
390 NEXT X
400 NEXT Y
410 DATA 0,1,131,139,0,1,131,139
,1,0,128,136,-1,0,129,137,0,0
420 DATA 128,137,1,0,128,136,-1,
0,129,137,0,-1,130,138,0,-1,130,
138
430 REM  COSTRUZIONE
440 REM  CARATTERI GRAFICI
450 R$="7027A2FFFFA22770"
460 L$="0EE445FFFF45E40E"
470 U$="5A7E5A1899FF993C"
480 D$="2C99FF99185A7E5A"
490 F$="0038787E3E7670"
500 S$=CHR$(127)
510 CALL CHAR(127,"")
520 CALL CHAR(128,R$)
530 CALL CHAR(136,R$)
540 CALL CHAR(129,L$)
550 CALL CHAR(137,L$)
560 CALL CHAR(130,U$)
570 CALL CHAR(138,U$)
580 CALL CHAR(131,D$)
590 CALL CHAR(139,D$)
600 CALL CHAR(132,F$)
610 CALL CHAR(140,F$)
620 CALL CHAR(58,"005E525252525E
")
630 CALL CHAR(59,"00242424242424
")
640 CALL CHAR(60,"005E425E50505E
")
650 CALL CHAR(61,"005E424E42425E
")
660 CALL CHAR(62,"0052525E424242
")
670 CALL CHAR(64,"FFDBBDE7E7BDDB
FF")
680 REM  PRESENTAZIONE
690 RANDOMIZE
700 CALL VCHAR(1,31,31,96)
710 CALL VCHAR(1,3,32,672)
720 FOR D=2 TO 12
730 PRINT TAB(D*2);CHR$(132)&CHR
$(132)&CHR$(128)
740 NEXT D
750 PRINT TAB(8);"@ SeRpEnToNe @
"
760 FOR D=2 TO 12
770 PRINT TAB(D*2-1);CHR$(140)&C
HR$(140)&CHR$(136)
780 NEXT D
790 PRINT "  @ A&E&M SOFT @ @@ 1
984 @@";
800 CALL SCREEN(6)
810 CALL COLOR(1,2,1)
820 FOR D=2 TO 12
830 CALL COLOR(D,7,12)
840 NEXT D
850 CALL COLOR(13,16,1)
860 CALL COLOR(14,2,1)
870 CALL SOUND(150,110,0)
880 GOSUB 2540
890 REM  NOME PILOTI
900 REM  E DURATA PARTITA
910 CALL CLEAR
920 INPUT CHR$(129)&CHR$(132)&CH
R$(132)&CHR$(132)&" PILOTA"&S$&"
1"&S$&"? ":A$
930 IF A$="" THEN 920
940 PRINT
950 INPUT CHR$(137)&CHR$(140)&CH
R$(140)&CHR$(140)&" PILOTA"&S$&"
2"&S$&"? ":B$
960 IF B$="" THEN 950
970 PRINT
980 INPUT "DURATA"&S$&"PARTITA"&
S$&"(1-20)"&S$&"? ":D
990 IF (D<1)+(D>20)+(D<>INT(D))T
HEN 980
1000 PRINT ::"DISINSERISCI"&S$&"
IL"&S$&"TASTO"::
1010 PRINT "ALPHA"&S$&"LOCK"&S$&
"PRIMA"::
1020 PRINT "DI"&S$&"CONTINUARE":
::
1030 PRINT "PREMI"&S$&"UN"&S$&"T
ASTO"&S$&"QUALSIASI"::
1040 PRINT "PER"&S$&"COMINCIARE"
;
1050 FOR D1=1 TO 1180
1060 CALL KEY(0,X,Y)
1070 IF Y THEN 1090
1080 NEXT D1
1090 REM  COSTRUZIONE
1100 REM  CAMPO DI GIOCO E
1110 REM  INIZIALIZZAZIONE
1120 CALL CLEAR
1130 CALL HCHAR(1,1,64,32)
1140 CALL VCHAR(1,32,64,24)
1150 CALL HCHAR(24,1,64,32)
1160 CALL VCHAR(1,1,64,24)
1170 CALL HCHAR(23,3,128)
1180 CALL HCHAR(23,2,132)
1190 CALL HCHAR(2,30,137)
1200 CALL HCHAR(2,31,140)
1210 P1=0
1220 P2=0
1230 XD1=1
1240 YD1=0
1250 XD2=-1
1260 YD2=0
1270 XP1=3
1280 YP1=23
1290 XP2=30
1300 YP2=2
```

```
1310 CB(1,1)=128
1320 CN(1,1)=137
1330 MS=""
1340 REM  CICLO DI GIOCO
1350 FOR D1=1 TO D
1360 CALL SOUND(200,622,3,784,3,
932,3)
1370 FOR I=1 TO 4
1380 CALL HCHAR(INT(22*RND)+2,IN
T(30*RND)+2,INT(16*RND)+49)
1390 NEXT I
1400 FOR D2=1 TO 45
1410 XD(1,1)=XD1
1420 YD(1,1)=YD1
1430 IF @=1 THEN 2760
440 CALL JOYST(1,X,Y)
1450 X=X/4+1
1460 Y=Y/4+1
1470 XD1=XD(Y,X)
1480 YD1=YD(Y,X)
1490 CALL GCHAR(YP1+YD1,XP1+XD1,
C)
1500 IF C>32 THEN 2060
1510 CALL HCHAR(YP1,XP1,132)
1520 YP1=YP1+YD1
1530 XP1=XP1+XD1
1540 CALL HCHAR(YP1,XP1,CB(Y,X))

1550 CB(1,1)=CB(Y,X)
1560 XD(1,1)=XD2
1570 YD(1,1)=YD2
1580 IF @=1 THEN 2970
1590 CALL JOYST(2,X,Y)
1600 X=X/4+1
1610 Y=Y/4+1
1620 XD2=XD(Y,X)
1630 YD2=YD(Y,X)
1640 CALL GCHAR(YP2+YD2,XP2+XD2,
C)
1650 IF C>32 THEN 2300
1660 CALL HCHAR(YP2,XP2,140)
1670 YP2=YP2+YD2
1680 XP2=XP2+XD2
1690 CALL HCHAR(YP2,XP2,CN(Y,X))

1700 CN(1,1)=CN(Y,X)
1710 NEXT D2
1720 NEXT D1
1730 REM  VISUALIZZAZIONE
1740 REM  PUNTEGGI
1750 CALL CLEAR
1760 PRINT M$::
1770 PRINT CHR$(129)&" PUNTI";P1
,CHR$(137)&" PUNTI";P2::
1780 IF P1<>P2 THEN 1810
1790 PRINT "COMPLIMENTI"&S$&"PER
"&S$&"ENTRAMBI"::
1800 GOTO 1870
1810 IF P1<P2 THEN 1840
1820 PRINT "COMPLIMENTI"&S$&"PER
 "&A$::
1830 GOTO 1870
1840 PRINT "COMPLIMENTI"&S$&"PER
 "&B$::
1850 REM  SCELTA PROSSIMO
1860 REM  GIOCO
1870 PRINT "CAMBIO"&S$&"PILOTI"&
S$&"E"&S$&"DURATA|....1"::
1880 PRINT "CAMBIO"&S$&"PILOTA"&
S$&"2"&S$&"E"&S$&"DURATA|..2"::

1890 PRINT "CAMBIO"&S$&"DURATA|.
.............3"::
1900 PRINT "NESSUN"&S$&"CAMBIO|.
.............4"::
1910 PRINT "FINE"&S$&"GIOCO|....
.............5"::
1920 INPUT "SCELTA"&S$&"?"&S$&"(
1-5) ":C
1930 PRINT
1940 IF C<1 THEN 1920
1950 IF C>5 THEN 1920
1960 CALL CLEAR

1970 PRINT :::::::::::::::::::::
::::
1980 ON C GOTO 920,950,980,1000,
1990
1990 PRINT "    # * # * CIAO ! *
# * #"
2000 FOR I=1 TO 2
2010 PRINT
2020 GOSUB 2540
2030 NEXT I
2040 STOP
2050 REM  PUNTEGGIO 1
2060 IF C<128 THEN 2110
2070 CALL SOUND(4250,110,0)
2080 P2=P2+P1+1
2090 M$="++REQUIEM"&S$&"PER++ "&
A$
2100 GOTO 1730

2110 IF C<>63 THEN 2130
2120 C=INT(RND*16)+49
2130 IF C>62 THEN 2210
2140 P1=P1+C-48
2150 CALL SOUND(-500,1880,0)
2160 FOR I=C TO 49 STEP -1
2170 CALL HCHAR(YP1+YD1,XP1+XD1,
I)
2180 CALL SOUND(100,I*118-5672,3
)
2190 NEXT I
2200 GOTO 1510
2210 CALL HCHAR(YP1,XP1,132)
2220 FOR I=0 TO 15
2230 CALL SOUND(-99,-3,I)
2240 NEXT I
```

```
2250 YP1=25-YP1
2260 XP1=33-XP1
2270 P2=P2+7
2280 GOTO 1550
2290 REM  PUNTEGGIO 2
2300 IF C<128 THEN 2350
2310 CALL SOUND(4250,110,0)
2320 P1=P1+P2+1
2330 M$="++REQUIEM"&S$&"PER++ "&B$
2340 GOTO 1730
2350 IF C<>63 THEN 2370
2360 C=INT(RND*16)+49
2370 IF C>62 THEN 2450
2380 P2=P2+C-48
2390 CALL SOUND(-500,1880,0)
2400 FOR I=C TO 49 STEP -1
2410 CALL HCHAR(YP2+YD2,XP2+XD2,I)
2420 CALL SOUND(100,I*118-5672,3)
2430 NEXT I
2440 GOTO 1660
2450 CALL HCHAR(YP2,XP2,140)
2460 FOR I=0 TO 15
2470 CALL SOUND(-99,-3,I)
2480 NEXT I
2490 YP2=25-YP2
2500 XP2=33-XP2
2510 P1=P1+7
2520 GOTO 1700
2530 REM   GENERATORE DEGLI ARPEGGI INIZIALI
2540 FOR VOL=1 TO 2
2550 SOUND(1)=110
2560 SOUND(2)=138
2570 SOUND(3)=165
2580 MUSICOL=1
2590 FOR PLI=1 TO 3
2600 CALL SOUND(-400,SOUND(PLI)*MUSICOL,1)
2610 NEXT PLI
2620 MUSICOL=MUSICOL*2
2630 IF MUSICOL<>32 THEN 2590
2640 MUSICOL=16
2650 CALL SOUND(-400,SOUND(1)*MUSICOL*2,2)
2660 FOR PLI=3 TO 1 STEP -1
2670 CALL SOUND(-2200,SOUND(PLI)*MUSICOL,2)
2680 NEXT PLI
2690 MUSICOL=MUSICOL/2
2700 IF MUSICOL>.5 THEN 2660
2710 NEXT VOL
2720 FOR DIMO=1 TO 800
2730 NEXT DIMO
2740 RETURN
2750 END
2760 CALL KEY(1,X,Y)
2770 X=X+1
2780 IF X=4 THEN 2850
2790 IF X=1 THEN 2880
2800 IF X=3 THEN 2910
2810 IF X=6 THEN 2940
2820 X=0
2830 Y=0
2840 GOTO 1450
2850 X=4
2860 Y=0
2870 GOTO 1450
2880 X=0
2890 Y=-4
2900 GOTO 1450
2910 X=-4
2920 Y=0
2930 GOTO 1450
2940 X=0
2950 Y=4
2960 GOTO 1450
2970 CALL KEY(2,X,Y)
2980 IF X=12 THEN 3050
2990 IF X=14 THEN 3080
3000 IF X=3 THEN 3110
3010 IF X=6 THEN 3140
3020 X=0
3030 Y=0
3040 GOTO 1600
3050 X=4
3060 Y=0
3070 GOTO 1600
3080 X=0
3090 Y=-4
3100 GOTO 1600
3110 X=-4
3120 Y=0
3130 GOTO 1600
3140 X=0
3150 Y=4
3160 GOTO 1600
3170 END
```

Caccia alle carte

sinclair Spectrum

16/48K

'Caccia alle carte' è un gioco per due giocatori che metterà a dura prova la vostra memoria. Lo scopo del gioco è quello di individuare fra le 52 carte, inizialmente coperte, le coppie di carte dello stesso valore (due assi, due dieci, ecc.).
Dopo aver dato RUN il computer distribuirà le carte sul tavolo, quindi memorizzerà la loro posizione: A questo punto sarà invitato a giocare il primo giocatore: questi potrà spostare un doppio cursore che si trova sulla prima carta in alto a sinistra con i tasti '5' a '8', naturalmente nel senso delle rispettive frecce.
Premendo il tasto 'o' verrà invece mostrata la carta desiderata, indicata dal cursore: scoperta questa, il primo giocatore dovrà cercare una carta con lo stesso valore.
Quando un giocatore ci riesce, guadagna un punto e mantiene la mano; in caso contrario il gioco passa all'avversario, che può essere stato anche avvantaggiato dalle precedenti mosse.
Vince naturalmente il giocatore che accoppia il maggior numero di carte.
Va ancora ricordato che se intendete interrompere una partita, potete premere il tasto 'Q': oltre a interrompere la manche, questa opzione vi mostrerà la completa disposizione della carte sul tavolo. Buona caccia!

```
  1 REM ************************

  2 REM *  CACCIA ALLA CARTA    *

  3 REM ************************

  4 RESTORE 5: FOR A=USR CHR$ 1
    44 TO (USR CHR$ 149)-1:
     READ B: POKE A,B: NEXT A
  5 DATA 142,145,145,145,145,14
    5,145,142,0,102,255,255,255
    ,126,60,24,16,56,56,124,124
    ,56,56,16,24,24,126,255,126
    ,126,60,24,8,8,107,127,107,
    8,28,28
 10 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
     CLS
 12 GO SUB 8000: CLS : LET M=0:
     LET N=0: LET C=1: LET S$="
    "
 15 PRINT AT 0,0; FLASH 1;"DIST
    RIBUZIONE DELLE CARTE..."
 17 DIM A$(8,13): LET i=0
 20 FOR P=1 TO 4: FOR G=1 TO 13
    : LET A$(P,G)="m": NEXT G:
     NEXT P
 25 FOR p=14 TO 6+13*16 STEP 16

 30 FOR d=10 TO 160 STEP 40
 40 PLOT p-1,d-4: DRAW 0,34:
     DRAW 13,0: DRAW 0,-34:
     DRAW -13,0
 50 NEXT d
 60 NEXT p
 63 PRINT AT 0,0; FLASH 1;"..OR
    DINAMENTO.....UN ATTIMO....
    ."
 65 FOR D=1 TO 4
 70 FOR X=1 TO 13
 90 LET S=INT (RND*4)+1
100 LET R=INT (RND*13)+1
110 IF A$(S,R)<>"m" THEN
     GO TO 90
120 IF X<10 THEN  LET A$(S,R)=
```



```
    CHR$ (48+X)
122 IF X>=10 THEN  LET A$(S,R)=
    (CHR$ 74 AND X=11)+(CHR$ 75
     AND X=12)+(CHR$ 81 AND X=1
    3)+(CHR$ 144 AND X=10)
125 IF X=1 THEN  LET A$(S,R)="A
    "
127 LET A$(S+4,R)=("B" AND D=1)
    +("C" AND D=2)+("D" AND D=3
    )+("E" AND D=4)
130 NEXT X
140 NEXT D
145 BEEP .5,20: PRINT AT 0,0;"


        "
148 LET H$="GIOCATORE ": FOR H=
    1 TO 10: PRINT AT H+4,30;H$
    (H): NEXT H: LET V=1:
     PRINT AT 15,30;V
150 LET P=3: LET Q=2
155 FOR G=1 TO 2
160 PRINT  PAPER 5; INK 0;
     FLASH 1; OVER 1; INK 1;
    AT P-1,Q;"{SG8}";AT P+2,Q;"
    {SG8}"
175 LET g$=INKEY$: IF g$=""
     THEN  GO TO 175
177 PRINT AT P-1,Q;" ";AT P+2,Q
    ;" "
180 IF INKEY$="q" OR INKEY$="Q"
     THEN  LET S$="Q": GO TO 30
    00
190 LET Q=Q+(2 AND INKEY$="8"):
     IF Q>26 THEN  LET Q=2:
     LET P=P+5: IF P>=20 THEN
     LET P=3
200 LET Q=Q-(2 AND INKEY$="5"):
     IF Q<2 THEN  LET Q=26:
     LET P=P-5: IF P<3 THEN
     LET P=18
250 IF INKEY$="O" OR INKEY$="o"
     THEN  GO TO 400
300 GO TO 160
403 IF G=2 AND R=P AND S=Q
     THEN  GO TO 160
404 IF A$((P-3)/5+1,Q/2)="X"
     THEN  GO TO 160
405 FOR K=0 TO 10 STEP 5:
     BEEP .008,K: NEXT K
407 IF G=1 THEN  LET R=P: LET S
    =Q
410 PRINT AT P,Q;A$(INT ((P-3)/
    5)+1,Q/2)
413 IF A$(INT ((P-3)/5)+5,Q/2)=
    "C" OR A$(INT ((P-3)/5)+5,Q
    /2)="B" THEN  INK 2
415 PRINT AT P+1,Q;A$(INT ((P-3
    )/5)+5,Q/2)
417 INK 0
420 NEXT G
425 FOR E=0 TO 150: NEXT E
430 PRINT AT R,S;" ";AT R+1,S;"
     ";AT P,Q;" ";AT P+1,Q;" "
440 IF A$((P-3)/5+1,Q/2)<>A$(
    (R-3)/5+1,S/2) THEN
     GO TO 1000
450 FOR K=-10 TO 35 STEP 6:
     BEEP .01,K: NEXT K
455 LET C=C+1
460 LET A$((R-3)/5+1,S/2)="X"
462 LET A$((R-3)/5+5,S/2)="X"
464 LET A$((P-3)/5+1,Q/2)="X"
466 LET A$((P-3)/5+5,Q/2)="X"
470 PRINT AT R,S;"X";AT R+1,S;"
    X";AT P,Q;"X";AT P+1,Q;"X"
473 IF V=1 THEN  LET M=M+1
476 IF V=2 THEN  LET N=N+1
480 IF V=1 THEN  PRINT AT 0,0;"
    GIOCATORE 1:";M
482 IF V=2 THEN  PRINT AT 0,16;
    "GIOCATORE 2:";N
484 PAUSE 50
1010 LET C=C+1
1015 IF INT (C/2)=C/2 THEN
      LET V=2
1020 IF INT (C/2)<>C/2 THEN
      LET V=1
1030 LET H$="GIOCATORE ": FOR H=
     1 TO 10: PRINT AT H+4,30;H$
     (H): NEXT H
1040 PRINT AT 15,30;V
1500 LET O1=0
1510 FOR U=1 TO 4: FOR Y=1 TO 13

1520 IF A$(U,Y)="X" THEN  LET O1
     =O1+1
1530 NEXT Y: NEXT U
1540 IF O1>=52 THEN  GO TO 3000
1550 GO TO 150
3005 FOR Z=0 TO 2
3010 FOR U=0 TO 30 STEP 4
3020 BEEP .01,U
3030 NEXT U: NEXT Z
3045 GO SUB 9600
3050 IF M>N THEN  PRINT
      BRIGHT 1;AT 11,2;"IL GIOCA
     TORE 1  HA VINTO!"
3060 IF N>M THEN  PRINT
      BRIGHT 1;AT 11,2;"IL GIOCA
     TORE 2  HA VINTO!"
3070 IF (N=M AND S$<>"Q")
      THEN  PRINT  BRIGHT 1;AT 1
     1,7;"PARTITA PATTA!!!"
4000 INPUT "UN'ALTRA PARTITA ? (
     S/N) "; LINE N$: IF N$=""
      THEN  GO TO 4000
```

```
4010 IF N$(1)="S" OR N$(1)="s"
      THEN  RUN
4020 IF N$(1)="N" OR N$(1)="n"
      THEN  STOP
4030 GO TO 4000
8000 CLS
8010 PRINT TAB 7;"CACCIA ALLA CA
     RTA"
8020 PRINT TAB 7;"--------------
     ---"
8040 PRINT ''"RIUSCIRAI  A  TROV
     ARE  COPPIE DICARTE  DELLO
      STESSO  VALORE  INNUMERO
      MAGGIORE  DEL  TUO     AVV
     ERSARIO?"
8050 PRINT '"PER VINCERE  DOVRAI
      RICORDARE LAPOSIZIONE DEL
      MAGGIOR NUMERO DICARTE CHE
       VIA VIA  TU E  IL TUOAVVE
     RSARIO  SCOPRIRETE."
8060 PRINT ''"PER MUOVERE  IL CU
     RSORE  USA :"',"'5' -   SIN
     ISTRA"',"'8' -    DESTRA"
8070 PRINT '"USA   'O' PER SCOPR
     IRE UNA CARTA"
8080 PRINT '"PREMI 'Q' PER USCIR
     E  DAL  GIOCO"
8100 PRINT #0; FLASH 1;"  PREMI
     UN TASTO  PER INIZIARE  "
8110 PAUSE 0
8120 RETURN
9600 FOR Q=1 TO 4: FOR W=1 TO 13

9700 IF A$(Q+4,W)="B" OR A$(Q+4,
     W)="C" THEN  LET i=2
9800 PRINT AT 21-Q*5+2,W*2;A$(Q,
     W); INK i;AT 21-Q*5+3,W*2;A
     $(Q+4,W): LET i=0: NEXT W:
      NEXT Q
9810 RETURN
```

La raccolta delle mele

Sinclair Spectrum 16/48K

Una mela al giorno toglie il medico di torno!... Fortemente convinti della validità di questo antico detto, decidete di recarvi in un vicino frutteto ove potrete fare incetta di quei gustosi frutti. Poiché però in fondo siete un po' pigri vi limiterete a girovagare sotto i rami tenendo alta sulla vostra testa una capiente cesta in attesa della caduta delle mele. Spostatevi dunque con i relativi tasti del cursore ('5' & '8') per spostarvi velocemente a sinistra e a destra, così da trovarvi nel posto giusto al momento giusto. Scopo del gioco è naturalmente quello di far ritorno a casa con la cesta colma del maggior numero possibile di mele. La partita avrà termine quando lascerete cadere a terra una decina di mele, dando così prova di non possedere la vocazione del coltivatore diretto. Ricordate che ogni qualvolta quindici mele si staccano dall'albero il personaggio che vi rappresenta verrà innalzato di un gradino in direzione dei rami: questo fatto, anziché rappresentare un aiuto per voi, costituisce un problema poiché in questo modo le mele raggiungono il terreno molto prima.
Il programma, realizzato per girare sullo Spectrum 16K, prevede tre distinti livelli di difficoltà (1/Difficile, 2/Medio, 3/Facile) e può essere reso autopartente con SAVE "mele" LINE 1.

```
1 PAPER 0: INK 7: BORDER 0:
   CLS : PRINT AT 0,6;"LA RAC
  COLTA DELLE MELE"''"RACCOGL
  I LE MELE  MAN MANO  CHE CA
  SCANO....MA ATTENZIONE A NO
  N  FARNE CADERE A TERRA  PI
  U' DI   UNA DECINA !"''"USA
   I TASTI  5 / 8  PER MUOVER
  TIA SINISTRA  O A  DESTRA."
  ': PLOT 100,25: DRAW  INK 6
  ;50,50,67321.777: PRINT
   INK 2'"  PREMI UN TASTO PE
  R INIZIARE   ": PAUSE 0
```

```
  2 POKE 23693,42: CLS :
     INPUT "LIVELLO 1,2,3  (1 D
    IFFICILE) ";FGH
  3 IF FGH<1 OR FGH>3 THEN
     GO TO 2
  4 BORDER 4: PAPER 6: CLS
  6 LET a=19: LET vc=0: LET ef=
    0: LET ab=0: LET bc=0:
     LET b=14: LET t=1: LET aa=
    1: LET cc=2: LET zx=7:
     LET qq=2: LET df=12: LET t
    tt=4445: LET q=15: LET aaa=
    0: LET ggg=98
  7 LET m$="AAAAAAAAAAAAAAAAAAA
    AAAAAAAAAAA"
  9 REM UDG
 10 FOR y=144 TO 150
 20 FOR z=0 TO 7
 30 READ x: POKE USR (CHR$ y)+z
    ,x
 40 NEXT z: NEXT y
 50 POKE 23692,255
 60 DATA 36,24,60,126,255,126,6
    0,24,255,255,255,255,255,25
    5,127,7,255,255,255,255,255
    ,255,254,224,195,196,195,11
    3,127,63,15,15,195,163,195,
    199,254,252,240,240,15,15,1
    5,28,24,56,48,48,240,240,24
    0,56,24,28,12,12
 70 GO SUB 2000
 71 GO SUB 2301
 75 REM inizio del gioco
 78 INK 0: PLOT 0,q: DRAW 255,0
    : PLOT 0,q-1: DRAW 255,0
 79 PRINT AT a+1,b,"    ":
     PRINT AT a+2,b;"    ":
     LET a=a-2: PRINT AT 21,0;"
    OK, INIZIA LA RACCOLTA !!!
        ": LET q=167-(a+2)*8
 80 INK 0: PLOT 0,q: DRAW 255,0
 81 PLOT 0,q-1: DRAW 255,0
 83 PLOT 0,164: DRAW 255,0
 84 LET ef=9: PLOT 0,165:
     DRAW 255,0
 85 LET bc=vc
 86 IF ttt=2 THEN  PRINT AT 21,
    0;" CONTINUA LA RACCOLTA !!
    !       "
 87 FOR k=1 TO fgh
 89 IF INKEY$="" THEN : PAUSE 2
    : NEXT k
 90 IF INKEY$="5" THEN  LET b=b
    -1
 92 IF INKEY$="8" THEN  LET b=b
    +1
 93 IF b=-1 THEN  LET b=0
 94 IF b=29 THEN  LET b=28
 110 PRINT AT a,b; INK 1;" BC "
 120 PRINT AT a+1,b; INK 3;" DE
     "
 130 PRINT AT a+2,b; INK 3;" FG
     "
 135 NEXT k
 139 GO SUB 3000
 140 GO TO 87
2000 PRINT  INK 0,AT 0,0;"MELE
      PERSE: 0   RACCOLTE: 0"
2300 RETURN
2310 IF t=1 THEN  PRINT  INK 0,
     AT 21,0;"OK, INIZIA LA RACC
     OLTA !!!      "
2319 GO TO 2340
2320 IF t=2 THEN  LET t=1
2400 RETURN
3000 IF aa=1 THEN  PRINT AT 3,1;
      INK 4;m$
3030 IF aa=1 THEN  PRINT  INK 4,
      OVER 1,AT 2,1;"<><>
     <><><><><><>
     <><><><><><>
     <>"
3040 IF aa=1 THEN  PRINT  INK 4;
      OVER 1,AT 2,1;"+++++++++++
     +++++++++++++++++++"
3200 LET aa=0
3250 IF cc=56 THEN  GO TO 3400
3300 LET bb=INT (RND*30)+1
3330 LET df=0: IF qq=2 THEN
      LET ee=bb: LET df=0: LET q
     q=255: LET ff=3: LET cc=556
     : RETURN
3350 IF aaa=15 THEN  LET vc=bc:
      LET bc=0: LET ttt=2: LET a
     aa=0: PRINT AT 3,1; INK 4;m
     $: GO TO 71
3360 LET cc=56
3400 LET ff=ff+1
3401 IF bc=10 THEN : INK 0:
      BORDER 4: POKE 23693,252:
      GO SUB 4000: CLS : PRINT
     AT 9,4;"LA PARTITA E' FINIT
     A"''''"     HAI RACCOLTO ";ab
     ;" MELE"''''" PREMI UN TAST
     O  PER RIPROVARE ": PAUSE 0
     : RUN 2
3402 IF ff>=a+3 THEN  BEEP .4,-2
     0: LET bc=bc+1: PRINT AT 0,
     14;bc: LET cc=3: LET aaa=aa
     a+1: LET qq=2: PRINT AT ff-
     1,bb;" ": LET ff=3: LET bb=
     0: RETURN
3420 PRINT AT ff-1,bb;" "
3430 IF ff>=a+3 THEN  GO TO 3450
```

```
3440 PRINT  INK 4;AT ff,bb;"A":
      BEEP .009,df: LET df=df+2
3450 IF ff+1=a AND bb=b+1 OR ff=
     a AND bb=b+1 OR ff+1=a
      AND bb=b+2 THEN  PRINT
     AT ff,bb;" ": LET aaa=aaa+1
     : FOR h=38 TO 48: BEEP .003
     ,h: NEXT h: LET ab=ab+1:
      PRINT  INK 0,AT 0,28;ab:
      LET cc=255: LET ff=3:
      LET bb=0: GO TO 3250
3500 RETURN
```

```
4000 PRINT AT 21,0; FLASH 0;
      BRIGHT 0;"
                              "
4010 RESTORE 5000: FOR n=0 TO 15
     : READ a,b: BEEP a/5,b:
      NEXT n: RETURN
5000 DATA .8,0,.8,2,.4,3,.4,2,.8
     ,0,.8,0,.8,2,.4,3,.4,2,.8,0
     ,.8,3,.8,5,1.6,7,.8,3,.8,5,
     1.6,7
9990 RETURN
```

Creatore di caratteri

C64

Questo programma di utilità pratica controllato da menù facilita la creazione, correzione, e registrazione dei caratteri personalizzati. Inoltre, il programma provvede a calcolare le istruzione DATA per i vostri nuovi caratteri e vi permette di rivederli in uno qualsiasi dei colori del C64.

Questo programma che genera caratteri sposta il set completo dei caratteri (256) all'interno della RAM e prepara lo schermo in modo che possiate facilmente ridefinirli. Si possono ridefinire fino a 128 caratteri per volta. Tuttavia, i caratteri in negativo (reverse), non possono essere ridefiniti senza modificare questo programma.

Viene tracciata sullo schermo una griglia 8×8. Usando i tasti di controllo cursore, potete disegnare qualsiasi carattere che vogliate creare. Tramite comandi ad un solo tasto, che vengono tutti elencati a fianco della griglia sullo schermo, si possono opportunatamente gestire i caratteri.

Quando avete realizzato il carattere voluto, il comando D vi mostrerà le istruzioni DATA contenenti i valori numerici necessari per crearlo. Dopo aver ridefinito tutti caratteri voluti (fino a 128), potete registrarli sotto forma di archivio dati usando il comando S. I dati necessari per creare i caratteri saranno preceduti dal numero totale di caratteri registrati nell'archivio dati in questione. Il codice corrispondente precederà i dati necessari alla realizzazione del carattere stesso.

In una successiva esecuzione del programma, potete caricare tutti i caratteri registrati in un archivio dati utilizzando archivi su nastro. Se possedete una unità dischi, sostituite semplicemente le seguenti righe:

*640 IF A$=''L''THEN OPEN1, 8,0,N$:
GOTO900*

640 OPEN, 1,8,1,N$:GOTO800

Quando il programma viene mandato in esecuzione, dopo che il set di caratteri della ROM è stato trasferito alla RAM e lo schermo è stato preparato, il programma inizializza il comando C (scegli un carattere). Se volete caricare prima caratteri definiti precedentemente, scegliete un qualsiasi carattere per tornare al menù principale, quindi scegliete il comando L (LOAD=caricamento).

Mentre il programma è in esecuzione, potete vedere il carattere che state creando in formato multicolore (Multi Color Mode=MCM) tramite il comando M (= Multicolore attivato). Tutti i caratteri che compaiono sullo schermo saranno in formato multicolore.

Tuttavia, solo il carattere che state creando, e che viene mostrato alla locazione di memo-

ria shermo 1731, cambierà di colore premendo F7. Ciò avviene perché il tasto di funzione F7 cambia solo la locazione di memoria colore 56003, che contiene l'informazione riguardante la locazione di schermo 1731 per ciò che concerne il colore.
Inoltre, mentre si è in MCM, il carattere ridefinito perché sia in formato multicolore deve avere un codice colore compreso fra 8 e 15, all'interno della RAM colore (CRAM=Color Random Access Memory). Vale a dire, se il codice colore è compreso tra 8 e 15 (dall'arancio al grigio-3) nella CRAM, le coppie di bit del carattere cambieranno colore in accordo con i colori di fondo da 0 a 2. Tuttavia, se il codice colore della CRAM è compreso tra 0 e 7 (da nero a giallo), il carattere ridefinito verrà mostrato interamente in quel colore.

```
5 POKE52,56:POKE56,56:CLR:PRINTC
  HR$(142)
10 DIMA(8,8),D%(127,8),C$(15),K%
   (127):L=0:CH=0:F=0
12 X=0:Y=0:R=0:C=0:CM=14336:RA=5
   6334:V=53248:S=1411
15 IFF=0THENPRINT"{CLR}{GIU'}
   { 7 SPAZI}PRONTO IN CIRCA 40
   SECONDI"
20 RESTORE:FORX=0TO15:READC$(X):
   NEXT
21 FORR=1TO8:FORC=1TO8:A(R,C)=46
   :NEXTC,R
25 C0=PEEK(V+33)AND15:C1=PEEK(V+
   34)AND15
27 CL=PEEK(V+2755)AND15:C2=PEEK(
   V+35)AND15
29 IFL>0ORF=1THEN39
31 POKERA,(PEEK(RA)AND254):POKE1
   ,PEEK(1)AND251
34 FORI=0TO255:FORJ=0TO7:POKECM+
   I*8+J,PEEK(V+I*8+J):NEXTJ,I
36 POKE1,PEEK(1)OR4:POKERA,PEEK(
   RA)OR1
37 POKEV+24,(PEEK(V+24)AND240)OR
   14
39 PRINT"{CLR}"SPC(17)"IN FORMAT
   O MULTI-COLORE"
40 PRINT"REGISTRO COLORE DELLE C
   OPPIE DI BIT DEL";
41 PRINT"{ 9 SPAZI}GENERATORE DI
    CARATTERI"
48 PRINT" *{ 2 SPAZI}ATTIVA IL P
   IXEL{ 7 SPAZI}00{ 6 SPAZI}BKG
   #0"
50 PRINT" -{ 2 SPAZI}DISATTIVA I
   L PIXEL{ 4 SPAZI}01
   { 6 SPAZI}BKG#1"
51 PRINT" F1 BKG#0-"C$(C0)TAB(26
   )"10{ 6 SPAZI}BKG#2"
52 PRINT" F3 BKG#1-"C$(C1)TAB(26
   )"11{ 6 SPAZI}CRAM"
54 PRINT" F5 BKG#2-"C$(C2)
56 PRINT" F7 CRAM -"C$(CL)
58 PRINT" ={ 2 SPAZI}CALCOLA I C
   ARATTERI"
60 PRINT" D{ 2 SPAZI}DATI"
61 PRINT" O{ 2 SPAZI}DISATTIVA M
   ULTI-COLORE"
62 PRINT" N{ 2 SPAZI}CANCELLA LO
    SCHERMO"
63 PRINT" M{ 2 SPAZI}ATTIVA MULT
   I-COLORE"
64 PRINT" R{ 2 SPAZI}REGISTRA I
   CARATTERI"
66 PRINT" L{ 2 SPAZI}CARICA I CA
   RATTERI"
68 PRINT" C{ 2 SPAZI}CANCELLA I
   CARATTERI"
69 PRINT" ←{ 2 SPAZI}INTERROMPE
   IL PROGRAMMA"
70 PRINT" F{ 2 SPAZI}FINE"
80 POKES-40+1,76:POKES-40+2,122:
   POKES-40+3,76:POKES-40+4,122:
   POKES-40+5,76
81 POKES-40+6,122:POKES-40+7,76:
   POKES-40+8,122
82 FORR=0TO7:POKES+C+R*40,84:NEX
   T
84 FORC=C-1TO1STEP-1:POKES+C+R*4
   0,69:NEXT
86 FORR=R-1TO0STEP-1:POKES+C+R*4
   0,89:NEXT
90 Y=0:FORR=1TO8:FORC=1TO8:Y=Y+1
   :POKES+Y,A(R,C):NEXT:Y=Y+32:N
   EXT
95 Y=1:X=1:GOTO300
100 GETA$:IFA$=""THEN100
110 R=S+X+(Y-1)*40:C=A(Y,X):POKE
    R,C
120 IFA$="{GIU'}"THENY=Y+1:IFY>8
    THENY=1
130 IFA$="{SU}"THENY=Y-1:IFY<1TH
    ENY=8
140 IFA$="{DES}"THENX=X+1:IFX>8T
    HENX=1
150 IFA$="{SIN}"THENX=X-1:IFX<1T
    HENX=8
160 IFA$="-"THENA(Y,X)=46
170 IFA$="*"THENR=42:A(Y,X)=R
180 IFA$="="THEN400
190 IFA$="D"THEN500
```

```
200 IFA$="N"ORA$="F"ORA$="←"ORA$
    ="L"ORA$="R"THEN600
205 IFA$="M"THEN580
207 IFA$="O"THEN590
210 IFA$="C"THEN700
220 IFA$="{F1}"THENR=33:GOTO520
230 IFA$="{F3}"THENR=34:GOTO520
240 IFA$="{F5}"THENR=35:GOTO520
250 IFA$="{F7}"THENR=2755:GOTO52
    0
300 R=S+X+(Y-1)*40:C=A(Y,X)+128:
    POKER,C:IFF=0THEN700
305 GOTO100
400 FORY=0TO8:D%(L,Y)=0:NEXT:CH=
    1
401 FORY=1TO8:FORX=1TO8:PIX=A(Y,
    X)-42:IFPIX>0THENPIX=0:GOTO4
    20
410 PIX=1
420 D%(L,Y)=D%(L,Y)+PIX*2↑(8-X):
    NEXTX,Y
430 FORY=0TO7:POKECM+8*K%(L)+Y,D
    %(L,Y+1):POKE1888,K%(L):NEXT
    :GOTO95
450 PRINT"{HOME}{ 21 GIU'}{RVS}"
    A$": SI O NO {OFF}
    { 21 SPAZI}"
460 FORX=1TO10:GETN$:NEXT
470 GETN$:IFN$=""THEN470
480 PRINT"{SU}{ 16 SPAZI}{SU}":I
    FA$="N"ORA$="F"ORA$="←"ORA$=
    "L"ORA$="R"THENRETURN
481 IFN$="S"THEN12
482 IFN$="N"THENPRINT"{GIU'}PER
    RIPARTIRE, BATTI GOTO 12":ST
    OP
490 PRINT"{RVS}{HOME}{ 6 GIU'}CO
    NTINUAZIONE":GOTO460
500 PRINT"{CLR}{GIU'}{DES}DATI";
    :FORY=1TO8:PRINTD%(L,Y)"
    {SIN},";:NEXT:PRINT"{SIN} "
510 PRINT"{GIU'}PER OTTENERE IL
    CODICE TASTI="K%(L):GOTO490
520 C=PEEK(V+R)AND15:C=C+1:IFC>1
    5THENC=0
530 POKEV+R,C:PRINT"{HOME}
    { 6 GIU'}";:IFR=33THENC0=C:G
    OTO570
540 PRINT"{GIU'}";:IFR=34THENC1=
    C:GOTO570
550 PRINT"{GIU'}";:IFR=35THENC2=
    C:GOTO570
560 PRINT"{GIU'}";:CL=C
570 PRINT"{ 10 DES}"C$(C)"
    { 6 SPAZI}":GOTO300
580 POKEV+22,PEEK(V+22)OR16:GOTO
    300
590 POKEV+22,PEEK(V+22)AND239:GO
    TO300
600 GOSUB450:IFN$<>"S"THEN95
610 GETN$:GETN$:IFA$="N"THEN12
620 IFA$="F"THENPOKEV+24,21:POKE
    V+22,PEEK(V+22)AND239:END
625 IFA$="←"THENPRINT"{GIU'}PER
    RIPARTIRE, BATTI GOTO 12":ST
    OP
630 PRINT"{CLR}":INPUT"NOME DELL
    'ARCHIVIO CARATTERI ";N$:PRI
    NT
640 IFA$="L"THENOPEN1,1,0,N$:GOT
    O900
645 OPEN1,1,1,N$:GOTO800
700 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}{RVS}
    { 2 SPAZI}PREMETE IL TASTO C
    HE VOLETE CAMBIARE
    { 2 SPAZI}{OFF}":F=1
705 IFCH=1THENL=L+1:CH=0
710 GETA$:IFA$=""THEN710
720 POKE16385,ASC(A$):K%(L)=PEEK
    (16385)AND191:IFK%(L)>64THEN
    K%(L)=K%(L)-64
722 POKE1888,K%(L)
725 PRINT"{SU}CODICE DEL TASTO="
    K%(L)"{SIN}{ 2 SPAZI}"
730 PRINT"{ 30 SPAZI}":IFL=0THEN
    100
735 FORY=0TO8:FORX=0TO8:A(Y,X)=4
    6:NEXTX,Y:GOTO90
800 PRINT#1,L
802 FORY=0TOL:PRINT#1,K%(Y):FORX
    =1TO8:PRINT#1,D%(Y,X):NEXTX,
    Y:CLOSE1:GOTO12
900 INPUT#1,L:FORY=0TOL:INPUT#1,
    K%(Y):FORX=1TO8:INPUT#1,D%(Y
    ,X):NEXTX,Y:CLOSE1
910 PRINT"STO CALCOLANDO I CARAT
    TERI"
920 FORY=0TOL:FORX=1TO8:POKECM+8
    *K%(Y)+(X-1),D%(Y,X):NEXTX,Y
    :GOTO12
1000 DATANERO,BIANCO,ROSSO,BLU V
     ERDE,PORPORA,VERDE,BLU,GIAL
     LO,ARANCIO
1010 DATAMARRONE,ROSSO CHIARO,GR
     IGIO 1,GRIGIO 2,VERDE CHIAR
     O,AZZURRO,GRIGIO3
```

Barrier battle

C64

2 joysticks

L'obiettivo di 'Barrier battle' è di costruire barriere, con i Joystick cercando di costringere l'avversario ad uscire dalla stanza o a sbattere contro un muro.

Nelle barriere è possibile creare dei buchi premendo il tasto fire.
Tutte le istruzioni sono nel gioco.

```
94 POKE36879,25:LV=5:GOSUB1001
98 DIMA$(18),B$(18),M(18)
100 X=11:Y=12:SR=7680+X+22*Y:SD=
    216:SS=102:C=30720
101 POKE198,0:WL=160:BR=214:BK=3
    2:V1=5:V2=5
105 LN=22:VE=LN:DR=-LN
115 LC=SR:PS=LC
130 PRINT"{CLR}{DES}{BLK}{RVS}
    {OFF}"V1;
140 PRINT"{ 14 DES}{BLU}{RVS}
    [<X>]{OFF}";V2
145 GOSUB5000
200 DD=37154:P1=37151:P2=37152:I
    FV2=2THENFORI=1TO40:NEXT
201 POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128:
    J0=-(P=0)
203 IFJ0=1THENVE=1:GOTO229
204 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
205 FB=-((PAND32)=0)
221 J3=-((PAND4)=0):IFJ3=1THENVE
    =-LN:GOTO229
223 J1=-((PAND8)=0):IFJ1=1THENVE
    =LN:GOTO229
227 J2=-((PAND16)=0):IFJ2=1THENV
    E=-1
229 GETZ$:IFZ$=""THENGOTO300
230 IFZ$="I"THENDR=-LN:GOTO300
233 IFZ$="M"THENDR=LN:GOTO300
236 IFZ$="K"THENDR=1:GOTO300
239 IFZ$="J"THENDR=-1
300 FORSP=1TOLV:NEXTSP
301 LC=LC+VE:GOSUB7600
302 IFPEEK(LC)<>BKTHENP=1:GOTO60
    00
304 IFFB=0ORV1=0THEN307
305 POKELC,BK:V1=V1-1:POKE7683,V
    1+48:GOTO308
307 POKELC,WL:POKELC+C,0
308 PS=PS+DR
309 IFPEEK(PS)<>32THENP=2:GOTO60
    00
310 IFZ$<>" "ORV2=0THEN314
312 POKEPS,BK:V2=V2-1:POKE7701,V
    2+48:GOTO315
314 POKEPS,SS:POKEPS+C,6
315 GOTO200
1001 GOSUB7502:PRINT"{ 2 SPAZI}
     { 2 GIU'}PER INIZIARE PREMI
     "
1002 PRINT" {RVS}FIRE{OFF} O
     {RVS}BARRA SPAZIO"
1010 GETX$:P=PEEK(37151):FB=-((P
     AND32)=0):IF(FB=0)AND(X$=""
     )THEN1010
1018 GOSUB7510:RETURN
5000 FORI=7724TO7745:POKEI,SD:PO
     KEI+C,2:NEXT
5002 FORI=8164TO8185:POKEI,SD:PO
     KEI+C,2:NEXT
5004 FORI=7724TO8164STEP22:POKEI
     ,BR:POKEI+C,2:NEXT
5005 FORI=7745TO8185STEP22:POKEI
     ,BR:POKEI+C,2:NEXT
5008 RETURN
6000 GOSUB6030:PRINT"{CLR}
     { 13 GIU'}{DES}{BLU}GIOCATO
     RE{DES}";
6002 IFP=1THENPOKE7977,SS:POKE79
     77+C,6
6004 IFP=2THENPOKE7977,WL:POKE79
     77+C,0
6006 PRINT"{DES}VINCE":FORI=1TO7
     00:NEXT:GOSUB7000
6007 PRINT"{ 7 GIU'}{ 7 SPAZI}PR
     EMI :":PRINT"{GIU'} {RVS}FI
     RE{OFF} O {RVS}BARRA SPAZIO
     {OFF}{GIU'}{ 6 SPAZI}PER CO
     NTINUARE"
6008 PRINT"{ 4 DES}{GIU'}{RVS}
     {BLU}Q- PER FINIRE"
6009 POKE198,0:P=PEEK(P1):FB=-((
     PAND32)=0)
6010 IFPEEK(197)=48THENPOKE198,0
     :END
6012 IFFB<>1ANDPEEK(197)<>32THEN
     6009
6013 GOTO100
6030 POKE36877,220:FORL=15TO0STE
     P-1:POKE36878,L
```

```
6035 FORM=1TO50:NEXTM:NEXTL:POKE
     36877,0
6040 POKE36878,0:RETURN
7000 PRINT"{CLR}{ 8 GIU'}
     { 6 DES}GAME OVER{OFF}"
7005 RESTORE
7006 FORT=1TO18:READM(T):NEXT
7007 FORT=1TO9:READL(T):NEXT
7010 FORI=1TO5
7020 FORJ=1TO9:POKEL(J),M(J):POK
     EL(J)+C,6:NEXT
7030 FORK=1TO9:POKEL(K),M(K+9):P
     OKEL(K)+C,6:NEXT:NEXT
7050 DATA32,81,32,78,160,77,122,
     32,76,77,81,78,32,160,32,12
     2,32,76
7060 DATA7909,7910,7911,7931,793
     2,7933,7953,7954,7955
7070 RETURN
7502 PRINT"{CLR}{ 4 DES}{RVS}
     {BLU}BARRIER BATTLE{OFF}
     { 3 GIU'}"
7503 PRINT" UN GIOCATORE DEVE ":
     PRINT" USARE IL JOY L'ALTRO
     ":PRINT" LA TASTIERA(I,J,K,
     M)"
7504 PRINT"{ 2 SPAZI}CON QUESTI
     IL TUO":PRINT"{ 4 SPAZI}AVV
     ERSARIO DEVE"
7505 PRINT" COLLIDERE CONTRO":PR
     INT"IL MURO O LE BARRIERE"
7506 PRINT"{ 2 GIU'}TU PUOI CREA
     RE 5 BUCHI":PRINT"
     { 2 SPAZI}NELLA TUA BARRIER
     A"
7507 PRINT"{ 6 SPAZI}PREMENDO":P
     RINT" FIRE O BARRASPAZIO"
7508 RETURN
7510 PRINT"{CLR}{ 6 GIU'}LIVELLO
      DI DIFFICOLTA'":PRINT"
     { 8 SPAZI}(1-4)":PRINT"
     { 6 SPAZI}(1 VELOCE)"
7512 GETS$:IFS$=""THEN7512
7513 SK=VAL(S$):IFSK<1ORSK>4THEN
     7512
7520 LV=(SK-1)*10:RETURN
7600 POKE36878,15
7610 FORL=1TO5:POKE36876,INT(RND
     (1)*128)+128
7620 NEXTL
7630 POKE36876,0:POKE36878,0:RET
     URN
```

VIC-20

joystick

Barrier battle

L'obiettivo di 'Barrier battle' è di costruire barriere, con il Joystick (giocatore 1) e la tastiera (giocatore 2) cercando di costringere l'avversario ad uscire dalla stanza o a sbattere contro un muro.

Nelle barriere è possibile creare dei buchi premendo il tasto fire (giocatore 1) e la barra spazio (giocatore 2); in alto sono visualizzati i buchi che può ancora creare ogni giocatore. Tutte le istruzioni sono nel gioco.

```
10 FORL=54272TO54296:POKEL,0:NEX
   TL:POKE54296,15:POKE54277,17
20 POKE54278,241
93 REM *** INIZIALIZZAZIONE ***
94 POKE53280,1:POKE53281,1:LV=5:
   GOSUB1000
98 DIM A$(18),B$(18),M(18)
100 X=20:Y=11:SR=1024+X+40*Y:SD=
    171:SS=102
101 WL=160:BR=214:BK=32:V1=5:V2=
    5
105 LN=40:VE=LN:DR=-LN:C=54272
115 LC=SR:PS=LC
130 PRINT"{CLR}{ 24 GIU'}{DES}
    [<4>]{RVS} {OFF} BUCHI G.1 "
    V1;
140 PRINT"{ 5 DES}{BLU}{RVS}
    [<X>]{OFF} BUCHI G.2
    { 2 SPAZI}";V2
145 GOSUB5000
199 REM *** JOYSTICKS ***
200 K1=PEEK(56321):K2=PEEK(56320
    )
201 J1=15-(K1AND15):J2=15-(K2AND
    15)
203 F1=K1AND16:F2=K2AND16
221 IFJ1=1THENVE=-LN:GOTO230
223 IFJ1=2THENVE=LN:GOTO230
225 IFJ1=8THENVE=1:GOTO230
227 IFJ1=4THENVE=-1
230 IFJ2=1THENDR=-LN:GOTO300
233 IFJ2=2THENDR=LN:GOTO300
```

```
236 IFJ2=8THENDR=1:GOTO300
239 IFJ2=4THENDR=-1
299 REM *** MOSSA GIOCATORI ***
300 FORSP=1TOLV:NEXTSP
301 LC=LC+VE:GOSUB7600
302 IFPEEK(LC)<>BKTHENP=1:GOTO60
    00
304 IFF1=16ORV1=0THEN307
306 POKELC,BK:V1=V1-1:POKE1958,V
    1+48:GOTO308
307 POKELC+C,11:POKELC,WL
308 PS=PS+DR
309 IFPEEK(PS)<>32THENP=2:GOTO60
    00
310 IFF2=16ORV2=0THEN314
311 POKEPS,BK:V2=V2-1:POKE1979,V
    2+48
313 GOTO315
314 POKEPS+C,6:POKEPS,SS
315 GOTO200
1000 GOSUB7502:PRINT"{ 5 GIU'}
     { 7 DES}{ 3 SPAZI}SPARO PER
      CONTINUARE "
1010 F1=PEEK(56321)AND16:F2=PEEK
     (56320)AND16:IFF1=16 AND F2
     =16 THEN1010
1018 GOSUB7510:RETURN
4999 REM *** CONTORNO ***

5000 FORI=1024TO1063:POKEI+C,9:P
     OKEI,SD:NEXT
5002 FORI=1904TO1943:POKEI+C,9:P
     OKEI,SD:NEXT
5004 FORI=1024TO1904STEP40:POKEI
     +C,9:POKEI,BR:NEXT
5005 FORI=1063TO1943STEP40:POKEI
     +C,9:POKEI,BR:NEXT
5008 RETURN
5999 REM *** FINE GIOCO ***
6000 GOSUB6030:PRINT"{CLR}
     { 10 GIU'}{ 11 DES}[<2>]GIO
     CATORE{DES}";
6002 IFP=1THENPOKE1445,SS:POKE14
     45+54272,6
6004 IFP=2THENPOKE1445,WL:POKE14
     45+54272,11
6006 PRINT"{DES} VINCE":FORI=1TO
     700:NEXTI
6008 GOSUB7000:PRINT"{ 8 GIU'}
     { 4 DES}SPARARE PER CONTINU
     ARE:{RVS}{BLK}Q-FINE
     { 3 SPAZI}{OFF}{RED}"
6009 POKE198,0:F1=PEEK(56321)AND
     16:F2=PEEK(56320)AND16
6010 IFPEEK(197)=62THENPOKE198,0
     :END
6012 IFF1=16ANDF2=16THEN6009
6013 GOTO100
6029 REM *** ESPLOSIONE ***
6030 W=54276:A=54277:H=54273
6035 POKEW,129:POKEA,15:POKEH,40
     :POKEC,200:FORI=1TO500:NEXT

6040 POKEW,128:POKEA,0:RETURN
7000 PRINT"{CLR}{ 8 GIU'}
     { 15 DES}FINE GIOCO{OFF}"
7005 RESTORE
7006 FORT=1TO18:READM(T):NEXT
7007 FORT=1TO9:READL(T):NEXT
7010 FORI=1TO5
7020 FORJ=1TO9:POKEL(J)+C,9:POKE
     L(J),M(J):NEXT
7030 FORK=1TO9:POKEL(K)+C,9:POKE
     L(K),M(K+9):NEXT:NEXT
7050 DATA32,81,32,78,160,77,122,
     32,76,77,81,78,32,160,32,12
     2,32,76
7060 DATA1482,1483,1484,1522,152
     3,1524,1562,1563,1564
7070 RETURN
7502 PRINT"{CLR}{ 13 DES}
     { 3 GIU'}{RVS}{BLU}BARRIER
     BATTLE{OFF}{ 4 GIU'}"
7504 PRINT"{ 4 DES}USANDO IL JOY
     STICK, FARE ANDARE"
7505 PRINT"{ 4 DES}L'{DES}AVVERS
     ARIO {DES}CONTRO {DES}IL MU
     RO."
7506 PRINT"{GIU'}{ 4 DES}HAI 5 B
     UCHI DA USARE.{ 4 SPAZI}CRE
     ALI"
7507 PRINT"{ 4 DES}CON{DES} IL T
     UO{ 2 SPAZI}PULSANTE DI SPA
     RO."
7508 RETURN
7510 PRINT"{CLR}{ 9 GIU'}
     { 9 DES}{ 3 SPAZI}VELOCITA'
     (1-4) ?"
7512 PRINT"{ 2 GIU'}{ 9 DES}(1 E
     ' LA PIU' VELOCE)"
7513 GETS$:IFS$=""THEN7513
7515 SK=VAL(S$):IFSK<1ORSK>4THEN
     7513
7520 LV=(SK-1)*10:RETURN
7600 POKE54276,17:X1=PEEK(162):X
     2=PEEK(162)
7610 POKE54273,X1:POKEC,X2
7620 POKE54276,16:RETURN
```

Aspettiamo i tuoi lavori migliori

Quilt Squares

VIC-20 expanded

Hai mai pensato di creare motivi ornamentali con il tuo VIC 20?
Questo programma te lo permette.
All'inizio ti verranno date delle brevi istruzioni e ti verrà richiesto il numero di colori che vuoi utilizzare, oltre al bianco.
Subito dopo ti verranno mostrate le tessere che potrai utilizzare nella tua composizione.
Premendo 'F1' potrai scegliere la tessera desiderata e poi, premendo 'RETURN' la tessera andrà a posizionarsi sulla casella contenente il punto di domanda ('?').

La griglia da riempire è composta da sedici caselle e, dopo averle riempite, premendo 'F7' essa verrà stampata su tutto lo schermo.
Se hai commesso un errore, dopo aver rimpieto la griglia, premendo 'F1' potrai cambiare le tessere sbagliate o lasciarle invariate premendo 'F7'

```
2 GOTO15
3 POKE198,0:POKEV,231:FORD=1TO50
  :NEXT:POKEV,0:RETURN
4 POKEA,32:POKEA+1,32:POKEA+22,3
  2:POKEA+23,32:P=1:RETURN
5 POKEA,160:POKEA+1,160:POKEA+22
  ,160:POKEA+23,160:RETURN
6 POKEA,32:POKEA+1,233:POKEA+22,
  233:POKEA+23,160:RETURN
7 POKEA,160:POKEA+1,105:POKEA+22
  ,105:POKEA+23,32:RETURN
8 POKEA,223:POKEA+1,32:POKEA+22,
  160:POKEA+23,223:RETURN
9 POKEA,95:POKEA+1,160:POKEA+22,
  32:POKEA+23,95:RETURN
10 A1=PEEK(A):A2=PEEK(A+1):A3=PE
   EK(A+22):A4=PEEK(A+23):RETURN
11 POKEA,A1:POKEA+1,A2:POKEA+22,
   A3:POKEA+23,A4:RETURN
12 POKEA,79:POKEA+1,80:POKEA+22,
   76:POKEA+23,122:RETURN
13 POKEA+M,P:POKEA+1+M,P:POKEA+2
   2+M,P:POKEA+23+M,P:RETURN
14 FORI=8054TO8118:POKEI,32:NEXT
   I:RETURN
15 PRINT"{CLR}{GIU'}{ 4 DES}QUIL
   T SQUARES"
16 DIMS(16),Q(16),R(16),QQ(3)
17 PRINT"{GIU'}USA F1 PER ANDARE
    ALLA TESSERA DESIDERATA E
   { 2 SPAZI}POI PREMI <RETURN>.
   "
19 FORI=1TO16:READS(I),Q(I),R(I)
   :NEXT
20 DATA7864,7703,79,7866,7705,16
   0,7868,7707,233,7870,7751,105
21 DATA7908,7709,223,7910,7753,9
   5,7912,7711,160,7914,7713,233
22 DATA7952,7757,105,7954,7715,2
   23,7956,7759,95,7958,7717,160
23 DATA7996,7719,233,7998,7763,1
   05,8000,7721,223,8002,7765,95
24 QQ(1)=6:QQ(2)=11:QQ(3)=16:POK
   E36878,15:V=36876:M=30720
25 A$="OPOPOPOP":B$="L@L@L@L@"
26 PRINT"{GIU'}UN COLORE E' IL B
   IANCO QUANTI ALTRI COLORI,
   { 8 SPAZI}1, 2 O 3?":GOSUB3
27 GETE$:IFE$=""THEN27
28 IFE$<"1"ORE$>"3"THEN27
29 N=VAL(E$)
30 FORI=1TON
31 PRINT"{ 2 GIU'}SCEGLI IL"I;"
   {SIN}[<V>] COLORE
32 PRINT"{RVS}{BLK} {OFF}
   { 2 SPAZI}{RVS}{RED} {OFF}
   { 2 SPAZI}{RVS}{CYN} {OFF}
   { 2 SPAZI}{RVS}{PUR} {OFF}
   { 2 SPAZI}{RVS}{GRN} {OFF}
   { 2 SPAZI}{RVS}{BLU} {OFF}
   { 2 SPAZI}{RVS}{YEL} {OFF}
   {BLU}"
33 PRINT"1{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}
   3{ 2 SPAZI}4{ 2 SPAZI}5
   { 2 SPAZI}6{ 2 SPAZI}7":GOSUB
   3
34 GETE$:IFE$=""THEN34
35 IFE$<"1"ORE$>"7"THEN34
36 C(I)=VAL(E$):PRINTTAB(3*C(I)-
   2)"↑"
37 IFC(I)=1THENC(I)=0
```

```
38 NEXTI
39 PRINT"{CLR}{ 7 GIU'}"
40 FORI=1TO4:PRINTTAB(8)A$:PRINT
   TAB(8)B$:NEXTI
41 POKE7703,79:POKE7704,101:POKE
   7725,99:POKE7703+M,0:POKE7704
   +M,0:POKE7725+M,0
42 FORI=2TOQQ(N):POKEQ(I),R(I):N
   EXTI
43 FORI=2TO6:POKEQ(I)+M,C(1):NEX
   TI
44 FORI=7TO11:POKEQ(I)+M,C(2):NE
   XTI
45 FORI=12TO16:POKEQ(I)+M,C(3):N
   EXTI
46 FORT=1TO16:GOSUB3:POKES(T),63

47 FORI=1TOQQ(N):GOSUB3:P=PEEK(Q
   (I)+M):IFI=1THENP=1
48 POKEQ(I),32:POKEQ(I),R(I)
49 GETE$:IFE$=""THEN48
50 IFASC(E$)=13THEN53
51 IFE$<>"{F1}"THEN48
52 NEXTI:GOTO47
53 A=S(T):ONIGOSUB4,5,6,7,8,9,5,
   6,7,8,9,5,6,7,8,9
54 GOSUB13:NEXTT
55 PRINT"{ 2 GIU'}PREMI F1--CAMB
   IO":PRINTTAB(6)"F7--STAMPA":G
   OSUB3
56 GETE$:IFE$="{F7}"THEN74
57 IFE$<>"{F1}"THEN56
58 GOSUB14
59 PRINT"{ 2 SU}PREMI F7--NO CAM
   BIO":PRINTTAB(6)"F1--CAMBIO":
   GOSUB3
60 FORT=1TO16:A=S(T):GOSUB10:GOS
   UB3:P=PEEK(A+M):IFP=1THENP=0:
   GOSUB13
61 GOSUB12:GOSUB11
62 GETE$:IFE$="{F7}"THENGOSUB11:
   GOTO73
63 IFE$<>"{F1}"THEN61
64 GOSUB12
65 FORI=1TOQQ(N):GOSUB3:P=PEEK(Q

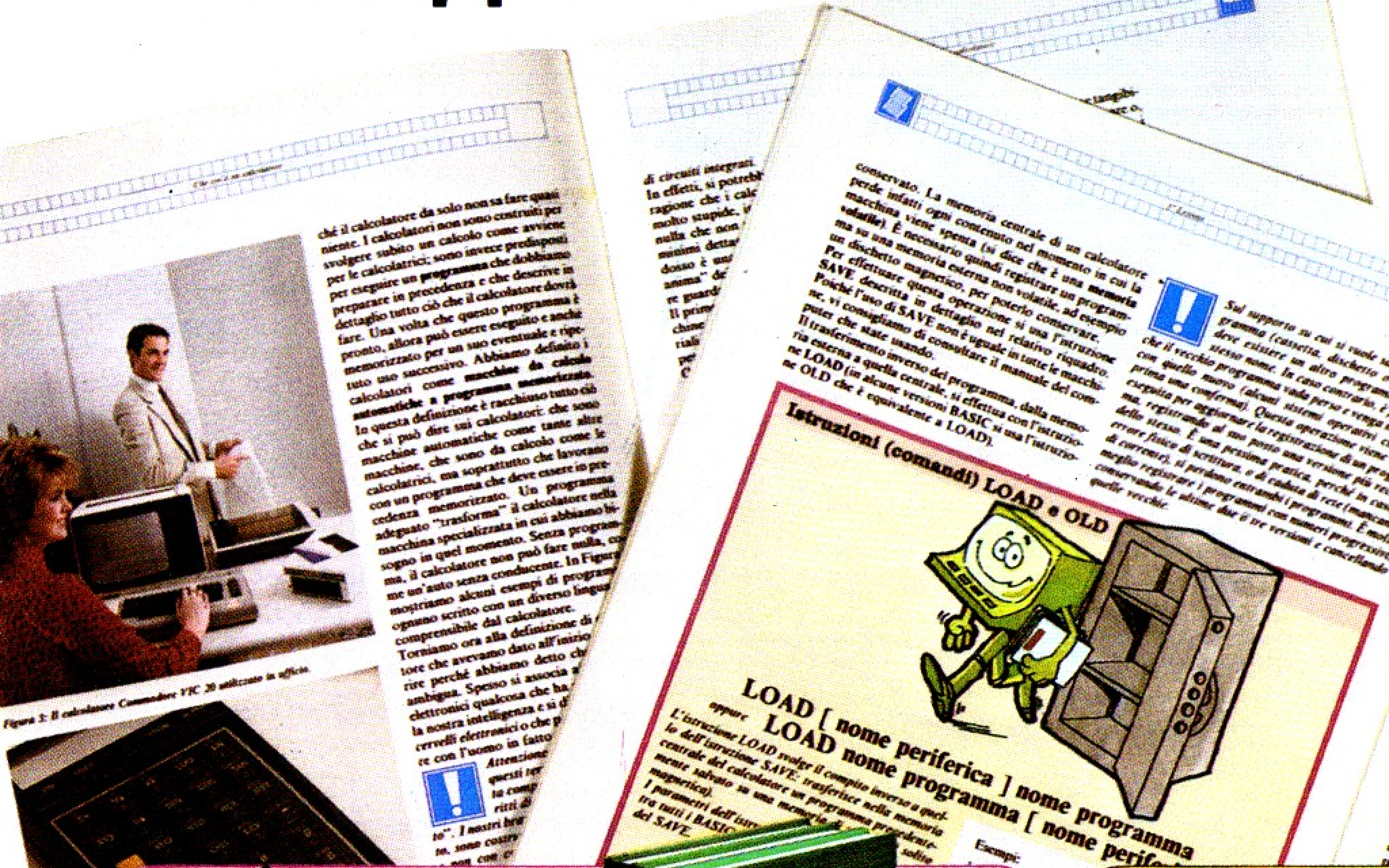
    (I)+M)
66 POKEQ(I),32:POKEQ(I),R(I)
67 GETE$:IFE$=""THEN66
68 IFASC(E$)=13THEN71
69 IFE$<>"{F1}"THEN66
70 NEXTI:GOTO65
71 A=S(T):ONIGOSUB4,5,6,7,8,9,5,
   6,7,8,9,5,6,7,8,9
72 GOSUB13
73 NEXTT:GOSUB14:PRINT"{ 5 SU}":
   GOTO55
74 FORT=1TO16:A=S(T):P=PEEK(A+M)
   :GOSUB10
75 A=S(T)-184:GOSUB11:GOSUB13:A=
   S(T)-176:GOSUB11:GOSUB13
76 A=S(T)-8:GOSUB11:GOSUB13
77 NEXTT
78 FORT=1TO12:A=S(T):P=PEEK(A+M)
   :GOSUB10
79 A=S(T)+168:GOSUB11:GOSUB13:A=
   S(T)+176:GOSUB11:GOSUB13
80 NEXTT
81 FORT=1TO16:A=S(T):P=PEEK(A+M)
   :GOSUB10
82 IFT/4=INT(T/4)THEN86
83 A=S(T)-168:GOSUB11:GOSUB13:A=
   S(T)+8:GOSUB11:GOSUB13
84 A=S(T)+184:IFT>12THEN86
85 GOSUB11:GOSUB13
86 NEXTT
87 PRINT"{ 2 GIU'}ANCORA?";
88 GETA$:IFA$=""THEN88
89 IFA$="S"THENRUN
90 IFA$="N"THENEND
91 GOTO88
```



Guida per l'input dei programmi sul TI 99/4A

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle improvvise ''andate a capo'' delle quali, naturalmente, non va tenuto conto in fase di digitazione.
Vi potrà capitare, a volte di trovare nei listati di programmi per TI 99/4a alcuni caratteri sottolineati. La sottolineatura rappresenta una particolare codifica dei tasti di controllo: dovrete quindi premere il tasto indicato dal carattere insieme al tasto CONTROL.
Ad esempio, se trovate A dovrete battere CONTROL+A; se trovate e—d, dovrete battere CONTROL+SPAZIO, e così via.

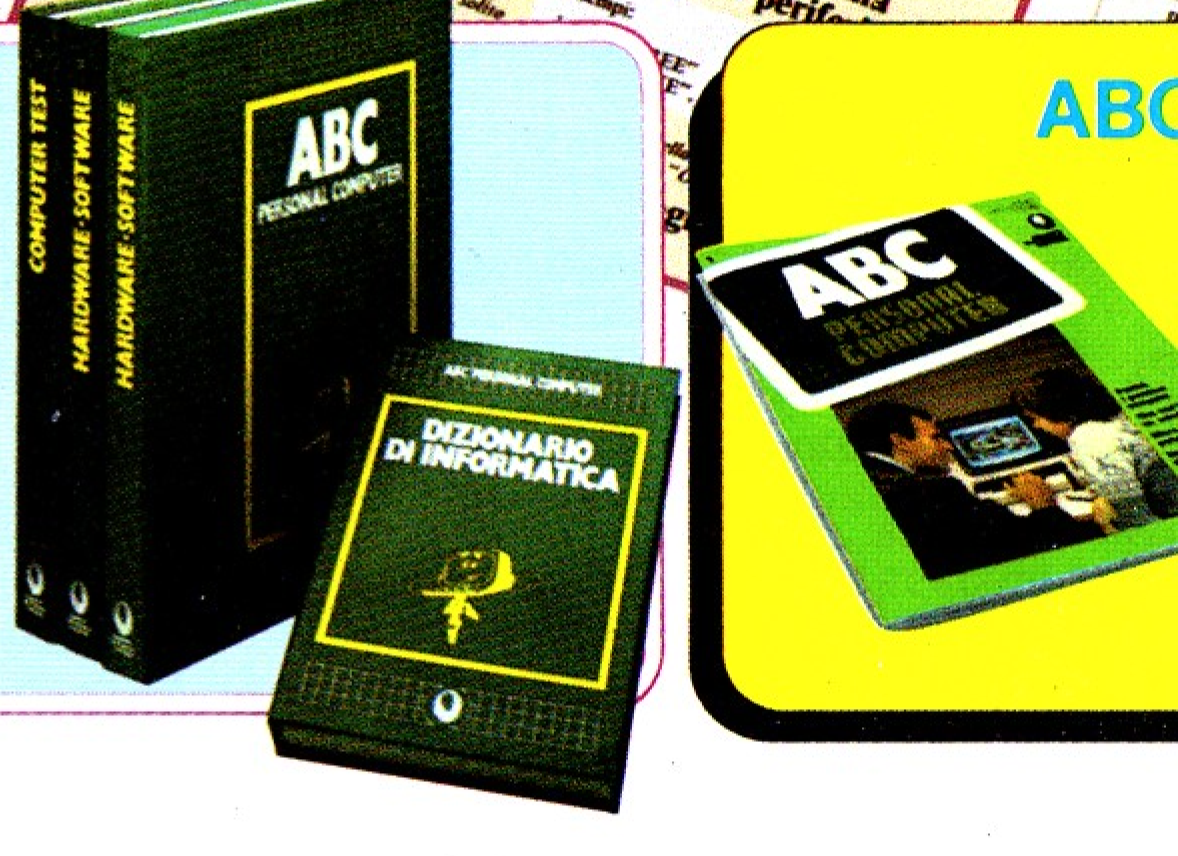
il Corso di BASIC in meno di 6 mesi ideato dagli specialisti del Gruppo Editoriale Jackson



Insegna tutto quel che c'é da sapere sul BASIC;
mette subito in grado di programmare;
fornisce una guida ragionata e competente alla scelta del Personal Computer.

ABC Personal Computer
è il corso che risponde oltretutto alle esigenze di chi non ha tempo da perdere, perché:

si completa in meno di 6 mesi
si compone di 24 fascicoli settimanali



nuovdea

per tutti coloro che vogliono davvero "dialogare" col computer

24 FASCICOLI SETTIMANALI
IN EDICOLA DAL 21·9·84

La rapida diffusione dei computer nelle aziende, nelle scuole, nelle case ha reso urgente e indispensabile per molti imparare il linguaggio del calcolatore. Ci sono molti modi per farlo. Il più nuovo, originale, rapido e divertente si chiama...

ABC
Personal Computer

l'opera creata per rispondere alle esigenze di chi, per lavoro, studio, hobby vuole acquisire un'effettiva padronanza dei piccoli elaboratori per sfruttarne le immense, entusiasmanti possibilità.

ABC
Personal Computer

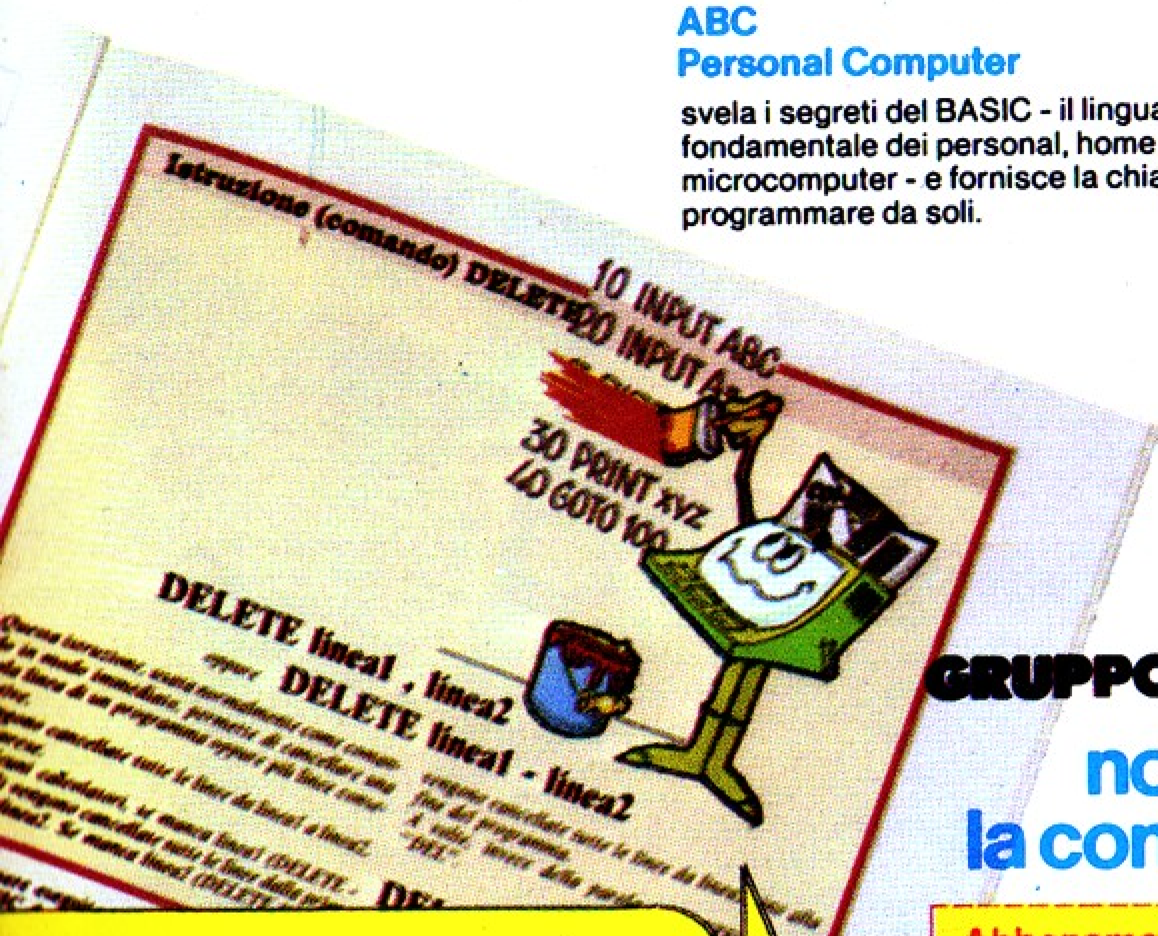
svela i segreti del BASIC - il linguaggio fondamentale dei personal, home e microcomputer - e fornisce la chiave per programmare da soli.

ABC
Personal Computer

tratta il BASIC in modo diverso, organico, comprensibile a tutti perchè nasce dalla grande esperienza e dalla capacità divulgativa del Gruppo Editoriale Jackson.

ABC
Personal Computer

è un'opera preziosa,
comprensibile per i ragazzi,
perchè comincia proprio dall'abc dell'informatica;
ideale per i professionisti,
perchè rapida, esauriente, concreta;
preziosa per gli appassionati
perchè ricca di programmi già testati, di suggerimenti, di notizie sul mondo dei piccoli computer.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

noi l'informatica la conosciamo davvero

Personal Computer

24 appuntamenti in edicola per arricchire la biblioteca di casa con:

- 2 volumi di Lezioni per complessive 608 pagine
- 1 volume di **Computer-test**
- 1 **Dizionario di Informatica** di oltre 208 pagine

L'opera è elegantemente rilegata in similpelle.
Centinaia di illustrazioni a colori, foto e disegni.
Formato dei volumi cm. 21x28.
Formato del Dizionario di Informatica cm. 15x21.

Abbonamento-risparmio

Tagliando da inviare in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson "ABC Personal Computer"
via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Sì, desidero sottoscrivere l'abbonamento risparmio ai 24 fascicoli di **ABC Personal Computer** e alle copertine dei 4 volumi dell'opera. Tutto al **prezzo speciale di L. 80.000** invece di L. 96.000.

Allego alla presente
☐ assegno non trasferibile di L. 80.000 a voi intestato
☐ fotocopia di versamento di L. 80.000 sul ccp n. 11666203
☐ fotocopia di vaglia postale di L. 80.000 a voi intestato

I fascicoli dovranno essere inviati a
Nome ______ Cognome ______
Via ______
Città ______ Prov ______ C.A.P ______
Data ______ Firma ______